

8/97
CYBERMEDIA
DIE WAHRHEIT ÜBER "EARTHWORM JIM 3"
S 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400 / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
NEU SCHNELLER ALS SEIN SCHATTEN
Lucky Luke
...reitet auf der Playstation
NEU MIT COMBOS DURCHS MITTELALTER
Mace: The Dark Age
...kommt für Nintendo 64
Test: Agent Armstrong
Noch wilder als sein Ruf?
85% MACH'S NOCHMAL, RINCEWIND!
Discworld 2
... bezaubert auf Segas Saturn
4 398044 105901 08



Im Bann der Entertainment Expo

Mit der Megamesse "Electronic Entertainment Expo" (e3) hat das Sommerloch Verstärkung bekommen: Wer Mitte Juni versucht, an heiße Spiele und News zu kommen, wird auf das anstehende Großereignis verwiesen. Wie ein schwarzes Loch saugt die e3 alle Produkte der nächsten Monate in sich auf – Bilder, Infos oder auch nur konkrete Aussagen findet der Konsolen-Profi exklusiv in Atlanta, dem neuen Austragungsort der Spielemesse.

So schickte auch MAN!AC 2 1/2 Abgesandte in die USA, um dort u.a. nach langerwarteten N64-Modulen oder gar dem M2-Debüt zu fahnden. Als diese Zeilen entstanden war noch nicht klar, ob Ubisoft und Titus, Maxis, Interplay und die 3DO Company ihr Versprechen halten und erste 64-Bit-Titel aus eigener Produktion nach Atlanta holen. Um Euch konkurrenzlos frisch mit News und Bildern zu versorgen, haben wir die Druckmaschinen angehalten, bis Christian und Martin wieder in Deutschland landeten. Ihr 24-seitiger Show-Report war der letzte Teil der MAN!AC, der belichtet, gedruckt und zum Vertrieb vorbreitet wurde.

Blättert bis zur Seite 39, um das zu erfahren, was der Autor dieser Zeilen noch nicht ahnen konnte. Doch egal welche Spiele und News Martin und Christian aus den USA mit sich brachten, MAN!AC verrät Euch aus erster Hand, was die Welt in den nächsten 12 Monaten auf Sega-, Sony- und Nintendo-Hardware spielen wird.



"Chocobo de Battle" (Square, 1997)

Ach, ja: Auf einen Lapsus im Editorial der letzten MAN!AC machte uns Sonys Pressesprecher Jürgen Krenz aufmerksam. Unseren Verkaufsschätzungen stellte Krenz die neuesten Hardware-Zahlen der Playstation gegenüber: Demnach wurden in Japan und den USA bereits über 12 Millionen Grundgeräte an den Handel ausgeliefert, in Europa tummeln sich weitere 3,7 Millionen Hardware-Einheiten. Mehr zur Marktsituation ebenfalls ab Seite 39.









1994: Auf der letzten "Consumer Electronics Show" stahl ein Affe allen anderen Spielehelden die Show – auch MAN!AC feierte das Debüt von Donkey Kong Country.
1995: Überraschendes Coming Out auf der ersten "Electronic Entertainment Expo": Destruction Derby war nach Meinung vieler Insider das interessanteste Spiel einer qualitativ durchwachsenen Messe.
1996: Mit dieser Jump'n'Run-Innovation hatte kein L.A.-Besucher gerechnet: Der Überraschungstitel der zweiten "Electronic Entertainment Expo" hieß Pandemonium.



39 Hunderte von neuen Spielen für Nintendo 64, Playstation und Saturn: MAN!AC zu Besuch auf der Electronic Entertainment Expo in Atlanta.

10 DMA-Design kehrt zurück: Mit im Handgepäck ist schwerwiegende Design-Kost wie der Panzerbaukasten "Tanktics", "Silicon Valley"-Logik für das N64 und zerbeulte "Grand Theft Auto"-Karosserien.

14 Seinen 25jährigen Geburtstag feiert die Automatenschmiede Atari mit dem Luxus-Prügler "Mace: The Dark Age" – eine zügige Nintendo-64-Umsetzung ist sicher.

8 Heiliger Kühlschrank, Mr. Freeze ist in Gotham! Lest, wie Ihr auf der Playstation den Sommer retten könnt und warum "Batman & Robin" einer der aufwendigsten Sony-Titel des kommenden Herbstes wird.

MAN!AC

NEWS

FEATURES

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

IMPORT-TESTS



Sein größter Trick

Infogrames schwingt die Hufe: Mit Morris' Comic-Cowboy entwickeln die Franzosen ihr erstes Playstation-Jump'n'Run. Lucky Luke reitet wieder – und zwar rundum in 3D.

Pferde-Pflege leicht gemacht: Ein komplexes Linienmuster unterteilt Jollys Stall in Kollisionsboxen.

FAZIT

TITEL: Lucky Luke
HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: im Herbst

Cowboy-Cartoon in 3D: Kultfigur Lucky Luke portiert Infogrames' Comic-Hüpfereien in die 32-Bit-Generation – mit aufwendigen Echtzeitkulissen und rasantem Genre-Mix.

Während die japanische Manga-Welle erst vor knapp drei Jahren über den Westen schwappte, sind die Werke französischer Comic-Gurus schon seit Jahrzehnten in Europa etabliert: Kultserien wie "Asterix" und die Wild-West-Satire "Lucky Luke" wurden europaweit in Millionenhöhe aufgelegt. Der einsame Cowboy "Lucky Luke" galt als unbesiegbar, gnadenlos cool und zog seinen Colt schneller als sein eigener Schatten – die Zigarette lag ihm dabei immer locker auf der Unterlippe. Denn was für "Asterix und Obelix" die Helmflügel, war für Luke sein Glimmstengel – der Dauerbrenner machte jeden Gemütszustand des Helden mit.

Erst vor ein paar Jahren wich die magische Zigarette dem Zeitgeist: Hemmungsloser Nikotinkonsum ist verpönt, das charakteristische Anhängsel mußte weg. So erklärt uns auch Infogrames' Comic-Expertin Edith Protière die Lage: Beim ersten Blick auf den Entwickler-Monitor von 3D-Designer Christophe Nazaret fällt Lukes leerer Mundwinkel auf. Die Unterlippe des 3D-Modells hängt nach wie vor über, der Mund steht halb offen - Morris' Cowboy ist mittlerweile Nichtraucher, aber der jahrzehntelange Zigarettenverschleiß hat Lukes Gesichtszüge geprägt. Allerdings fällt Christophes Grafikteam die Anpassung leichter als Comic-Zeichner Morris: Während der gezeichnete Cowboy Bild für Bild neu gepinselt werden muß, wurde sein Infogrames-Ebenbild dreidimensional berechnet. Texture-Visage und Wild-West-Outfit werden in Echtzeit modelliert: Für eine neue Pose wird lediglich die Körperhaltung umgestellt. Anschließend zoomt Christophe

Reaktion gefragt: Der Schurke schmeißt Luke ein Faß an den Schädel.

Gruftige Geisterstadt bei Mondschein: Die Designer orientieren sich beim Level-Entwurf an der Gemälde-Stimmung.

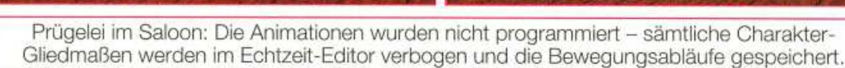
Großes Riechorgan und großes Mundwerk: Der indianische Schamane will Luke mit großspurigem Gehabe beeindrucken.





Ruhige Fassade, turbulentes Beat'em-Up-Innenleben: Im Hotel-Saloon hängen Schläger und schießwütige 3D-Schurken herum.

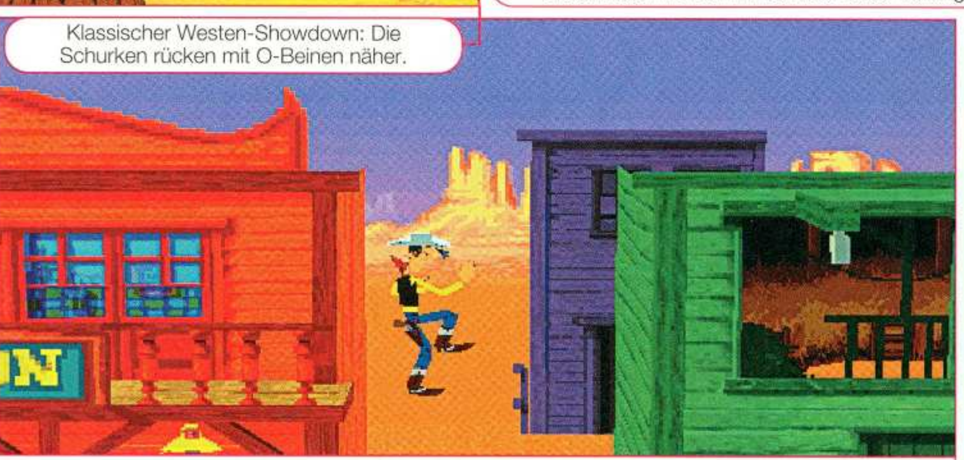




Prügelei im Saloon: Die Animationen wurden nicht programmiert – sämtliche Charakter-Gliedmaßen werden im Echtzeit-Editor verbogen und die Bewegungsabläufe gespeichert.



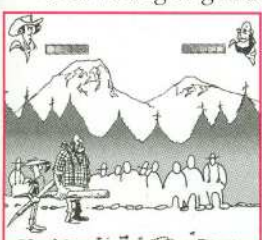
Klassischer Westen-Showdown: Die Schurken rücken mit O-Beinen näher.



Euer Held hat sich verschätzt: Ein falscher Fußtritt, und Luke purzelt vom Sallon-Dach – trotz aufdringlicher Verfolgerschar muß der coole Cowboy Ruhe bewahren.

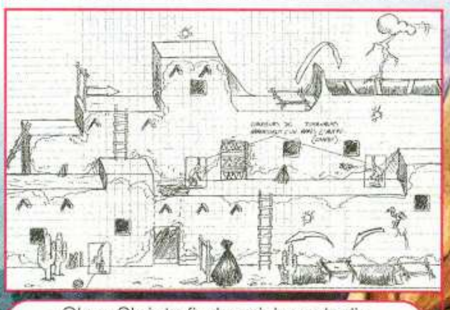
Euren Helden auf die gewünschten Ausmaße heran, wählt ein beliebiges Zeichenwerkzeug und nimmt die kosmetischen Veränderungen direkt am Polygon-Modell vor.

Den Vorlagen-getreuen Comic-Look bezeichnet Edith scherzhaft als Zufall: Lukes Playstation-Eskapaden sind der erste 32-Bit-Titel von Infogrames' Comic-Team – die Resultate der neuartigen Echtzeit-Engine waren sogar für Grafiker Christophe eine Überraschung. Erst seitdem die 3D-Routinen stehen, können sich die Designer hemmungslos austoben: Entgegen den konventionell gehaltenen 16-Bit-Jump'n'Runs von Edith's Team ("Die Schlümpfe", "Asterix und Obelix", "Tim in Tibet", "Spirou") soll "Lucky Luke" ein Genre-Mix werden. Luke duelliert sich mit den Dalton-Schurken, schlendert aus unterschiedlichen Blickwinkeln durch ein Western-Nest und wird im Saloon in eine Beat'em-Up-Keilerei verstrickt. Forscher-Naturen freuen sich über Lukes Geschicklichkeitseskapaden im Minenschacht: Euer Cowboy erforscht ein 3D-Labyrinth und düst mit Aufzügen ins Erdinnere. Auch Expeditionen in eine indianische Pueblostadt und eine Skifahrt stehen auf dem Programm: Ihr schnallt Jolly Jumper Holzlatten unter die Hufe und zischt mit Lukes Mähre über verschneite Berghänge.



Vor der 3D-Umsetzung werden sämtliche Konzepte auf dem Papier skizziert

Das letzte Wort über Minen-Exkurs und Schneetreiben haben allerdings nicht die Designer, sondern das Publikum: Alle paar Tage toben sich im französischen Hauptquartier Schulkinder am neuesten Level-Designs aus – anschließend werden die kleinen Kritiker ins Kreuzverhör genommen und unbeliebte Abschnitte nach den kindlichen Wünschen umgestaltet. *rb*



Ohne Skripts finden sich auch die Designer im Pueblo-Irrgarten nicht zurecht. Die Notizen erläutern Spielelemente.

FAMILIENBANDE

Wie Uderzos Gallier haben auch die "Lucky Luke"-Charaktere bei Goscinny Sprechen gelernt: Der seit fast zehn Jahren verstorbene Texter galt neben Peyo als der Designer-Kopf für Ulk-Charaktere. Etliche Comic-Helden der französischen Szene sind durch seinen Geist miteinander verwandt – neben Asterix und Luke gehört auch der verschrobenen Großvesir "Isnogud" zum Goscinny-Clan: Während die anderen Helden des Franzosen hehren Idealen folgen und überzeichnete Schurken vertrimmen, ist Isnogud ein Muster an Fiesheit. Ebenfalls aus Goscinnys Texter-Feder stammen die Geschichten um den Indianer "Umpapa": Allerdings konnten weder der gutmütige Hühne noch der giftige Großwesir seiner "Asterix und Obelix"-Schöpfung das Wasser reichen. Schon die ersten paar Bände der altertümlichen Gallier-Keilereien wurden millionenfach verkauft. Wegen Asterix' Erfolg mußte Gosinny seine anderen Projekte an neue Texter abgeben oder den Zeichnern (im Fall Isnogud Grafiker Tabary) überlassen.







Aufwendige Artworks (unten) liefern die optischen Vorgaben für Polygon-Struktur und Texturierung (oben).

Eiszeit in



Mit dem Batmobil rauscht Ihr in Windeseile durch die Straßen von Gotham zum nächsten Action-Intermezzo.

Donald in Gotham? Robin späht nach Hinweisen zum Aufenthaltsort von Giftmischerin Poison Ivy.

Attacke der Polygon-Taranteln: Das trainierte Batgirl setzt dem Untier mit gezielten Fußtritten zu.

Zurück in der Bat-Höhle: Ihr wechselt Euer Helden-Outfit und analysiert verschlüsselte Hinweise.

In Gotham weht Batman ein eiskalter Wind entgegen. Auch auf der Playstation will Mr. Freeze, Oberschurke im neuen Film, das Wetter im Zeitraffer ändern!

Im Kino fliegen derzeit die Fetzen: Die tödliche Pflanzenbraut Poison Ivy und der wahnsinnige Mr. Freeze treten gegen das dynamische Trio Batman, Robin und Batgirl an. In Kürze wird das Spiel zum Film auch Playstation-Spieler fesseln: Mit "Batman & Robin" entwickelt Acclaim ein konzeptionell faszinierendes Action-Abenteuer um die Superhelden-Sage.

Ihr bewegt Euch als einer der drei Helden völlig frei in der Comic-Metropole umher, benutzt die gängigen Fahrzeuge der Helden (Batmobil und Batbike, soviel sei schon verraten, werden Euch dabei allerdings nicht ausreichen!) und entschlüsselt verzweifelt jeden Hinweis, um die üblen Verbrecher an Polizeirat Gordon zu übergeben. Der Spielablauf kombiniert also die Action-Elemente von Renn- und Prügelspielen mit dem Abenteuer-Aspekt, sich völlig eigenständig mit Hilfe gezielter Hinweise zu den Bösewichten vorarbeiten zu können – und diese zu vernichten!

Gotham auf CD

Der Sündenpfuhl Gotham würde unmöglich in den Hauptspeicher Eurer Playstation passen – noch dazu, da viele Schlüssel-Sets des Films penibel nachgebildet wurden. Ihr besucht den botanischen Garten von Gotham, bringt Mr. Freeze gewaltsam zur Psychiatrie-Anstalt von Arkham und programmiert den Bat-Computer in der Bat-Höhle. Um dieses Problem zu lösen, wird je nach Eurer Position in der Stadt das Umfeld von CD in den Speicher geladen. Doch der Aufwand geht noch weiter: Auch herumstrolchende Bösewichte und Zivilisten werden zur rechten Zeit eingespielt, die englischen Probe-Entwickler wollen eine belebte, virtuelle Welt erschaffen, in der Ihr in Echtzeit mit Eurer Umgebung interagiert. In der fertigen Version etwa rast Ihr mit Motorrad-Gangs um die Wette, um rechtzeitig einen Hinweise zu erhaschen, wo Poison Ivy als nächstes zuschlagen wird. Bestimmte Handlungen passieren nämlich zu bestimmten Zeiten, egal ob Ihr davon Wind bekommt oder

Gotham



Gotham ist eine Eiswüste: Hat Mr. Freeze schon vor Ablauf des Spiels gewonnen?

Batman stürmt auf seinen Erzfeind zu: Mr. Freeze hat sich im botanischen Garten zur Verhandlung mit Poison Ivy eingefunden.



Staunend steht der geflügelte Rächer vor dem Versteck des Kühlschrank-Gangsters Mr. Freeze...



Das triste Stadtmuseum von Gotham: Inmitten der Kunstwerke trieb schon der Joker sein hämisches Unwesen!

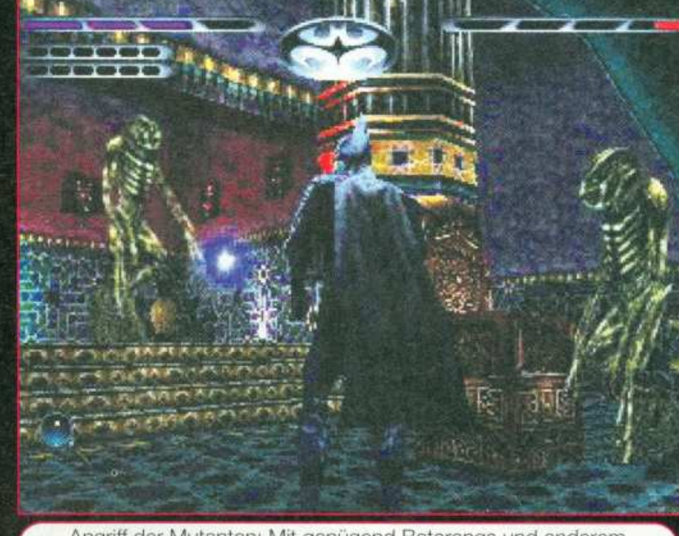
nicht: Ihr solltet die Hinweise richtig deuten, um nicht zu spät am Tatort anzukommen. Die frühe Version, die wir in London besichtigen konnten, zeigte zwar noch keine Gegnerscharen, doch das Konzept des permanenten Nachladens scheint aufzugehen: In den Fahrsequenzen düst Ihr in dunkler Nacht zum nächsten Einsatzort, nach dem Aussteigen erkundet Ihr flüssig detailreiche Gebäude, in denen Schalter, Geheimnisse und wichtige Hinweis-Icons auf euch warten.



Mr. Freeze auf der Playstation: Warm anziehen!

Wer rettet die Welt?

Je nach Wahl Eurer Spielfigur ändern sich Eure Möglichkeiten: Der muskulöse Bruce Wayne alias Batman erwehrt sich lästiger Schläger mit einigen wohlgezielten Schwingern, während das zierliche Batgirl in solchen Situationen auf Bat-Bomben angewiesen ist. Dafür läßt die junge Fledermaus-Verbrecherjägerin Poison Ivy's heimtückischer Liebesstaub völlig kalt – während Batman und Robins Verstand in Windeseile vernebelt wird. Zum Glück könnt Ihr jederzeit in die Haut eines anderen Helden schlüpfen: In der Bat-Höhle wertet Ihr nicht nur Eure unterwegs aufgelesenen Hinweise aus, sondern düst auch als Robin mit Eurem Bike in die Stadt, wenn Ihr vorher als Batgirl Probleme hattet. Während eines Kampfes setzt Batgirl Ihre "Razorwings" und den "Electrozapper" ein, Robin kontert Attacken dagegen mit einem "Throwing Bird"-Projektil und dem "Clubglove"-Schlagstock. Neben diesen Hilfsmitteln müßt Ihr aber auch nach weiterer Ausrüstung suchen: Batterien erlauben den Betrieb elektrischer Geräte, Supersurge-Icons erhöhen Eure körperliche Ausdauer und Fahrzeug-Icons machen aus Euren Gefährten wahre Super-Karossen mit überlegener Beschleunigung und Stabilität. In drei Nächten virtueller Spielzeit müßt Ihr alle Aufgaben erledigt haben – oder Gotham wird von Giftpflanzen überwuchert und vollständig eingefroren. *cb*



Angriff der Mutanten: Mit genügend Batarangs und anderem Zubehör sind diese Kreaturen kein Problem!

TITEL
Batman & Robin
HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
ab Herbst

FAZIT

Gewaltiges Playstation-Projekt: Faszinierend intelligentes Action-Adventure-Konzept mit Blockbuster-Bonus



Designer-

Die "Lemmings"-Macher sind zurück: Nach knappen drei Jahren Software-Abstinenz r ttelt DMA einmal mehr an bewährten Design-Konzepten - drei neue Titel sollen die Engländer ins Rampenlicht zurückbringen.

Filigrane Physik: Meister Petz hinterläßt im Schnee Fußstapfen und läßt sich eine Sonnenbrille gegen Schneeblindheit stehen.

Zottig, groß und gemein: Die Bewohner der Eiswelt mußten sich an rauhe Umweltbedingungen anpassen.

TECHNIK-TRAUMA: Silicon Valley

Wir schreiben das Jahr 2701: Durch die Forschungsunglücke der Vergangenheit um kein Jahr gereift, hat es die Wissenschaft endlich geschafft – der erste intelligente Roboter läuft vom Fließband. Leider ist das Schmuckstück nicht nur clever – der aufgeweckte Selbstversorger ist außerdem rundum evolutionsfähig, kann also Erbanlagen an seine Blechsprößlinge weitergeben und eigenes Kulturgut auf die Stelzen stellen. Allerdings befindet sich die famose Evo-Robotik noch im Teststadium: Um die Leistungsfähigkeit der neuen Wundermaschinen auf die Probe zu stellen, werden die frisch produzierten Robis in ein geschlossenes Ökosystem geschleust – die Raumbasis "Silicon Valley" bietet mit Sonnenschein, Nahrungskette und Blech-Bewuchs alles was das Androidenherz begehrt. Aber bevor das Großprojekt so richtig ins Rollen kommt und die ersten kleinen Robot-Babys durch "Silicon Valley" stolpern, haut Fortuna auf den Putz: Mit eigenmächtig handelndem Kunstleben hat die Dame nichts im Sinn - wo kommen wir denn hin, wenn jeder Blechkübel sein Schicksal selber in die Hand nimmt? Fazit: Die Raumbasis verschwindet für das nächste Äon auf Nimmerwiedersehen, erst 3741 erscheint der knallbunte Stationsring wieder in der Erdumlaufbahn

Jetzt ist "Silicon Valley" wieder da. In den vergangenen Jahrtausenden haben sich die Stationsinsassen munter weiterentwickelt, wo vorher dumpfe Blechschüsseln durch die Basis eierten, sind mittlerweile komplexe Lebensformen unterwegs: Hinterlistige Roboter, die sich ihren Umweltgegebenheiten angepaßt und zu einer mutmaßlichen Bedrohung für unseren Planeten entwickelt haben. Bis auf wenige Skeptiker will auf der Erde allerdings niemand so recht an die Bedrohung aus dem Weltall glauben, also finanzieren die Eingeweihten ein Notprojekt und schicken den semi-intelligenten Forschungssatelliten Evo auf "Silicon Valley". Allerdings hat das gute Stück seine besten Jahre schon hinter sich: Beim Andockmanöver in der "Silicon Valley"-Werft unterläuft dem Evo-Computer ein fataler Navigationsfehler – der Satellit zerschellt, übrig bleibt allein die unzerstörbare Zentraleinheit samt Erinnerungszellen. Zeit für den mitgenommenen Evo, sich nach einer neuen 3D-Hülle umzuschauen: Ihr trudelt zunächst als schutzlose Computer-Einheit durch die Polygon-Welten der Öko-Basis – zwischen Polygon-Palmen und transparenten Wasserfällen begegnet Ihr den "Silicon Valley"-Insassen. Die haben sich in den vergangenen Jahrhunderten dramatisch verändert: Die tierischen Evolutionsvorbilder sind nur noch in Ansätzen erkennbar, stattdessen dominieren skurrile Erbunfälle wie vierrädrige Löwen, Ski-Wölfe oder mechanische Brummbären die kybernetische Wildnis. Über den Himmel rauschen Raketenfüchse und schlappohrige Flugwelpen. So bizarr die künstliche Tierwelt ist, so günstig ist die Gelegenheit für den körperlosen Evo: Um sich in den fremdartigen Welten zurechtzufinden, muß Euer Robi eine Schnellrevolution durchmachen und von den Errungenschaften seiner Widersacher profitieren – vorausgesetzt, die aggressiven Stahlbestien zerlegen Euch nicht vor-

Ein Evo-Hund auf Wanderschaft: Waldi ist nicht das leistungsfähigste Modell, aber besser als gar kein Körper.

Eurem Hund sind Flügel gewachsen: Ihr düst über die "Silicon Valley"-Idylle und beobachtet eine Karnickelmaus beim Schafehüten (Mitte und links unten). Aber Achtung: Die Raketenfüchse fliegen heute wieder tief!

-Träume



Die "Silicon Valley"-Ratten findet Ihr überall – die flinken Cyber-Nager wuseln durch Wald, Flur und High-Tech-Kulisse.

Unfälle der technischen Evolution: Der Chamäleon-Frosch wehrt sich mit einer meterlangen Peitschenzunge.

her den Memory-Chip. Habt Ihr einen "Silicon Valley"-Roboter auf die Texture-Matte gelegt, könnt Ihr Euch über die genetischen Daten Eures Opfers hermachen: Dann trudelt bald ein neugeborener Evo durch die 3D-Welt – auf dem neuesten Stand der "Silicon Valley"-Technik und mit konkurrenzfähigeren Waffensystemen.

Explosionsinferno: Wo Euer "GTA"-Killer haust, traut sich kein "Tanktics"-Panzer hin.

Raser-Randale:
Grand Theft Auto

Zeit-Limits und Hindernisrennen gehören in DMAs Radikal-Racing zur Vergangenheit. Eure Rolle: Ein blutrünstiger Krimineller, der Tag für Tag gegen sämtliche Gesetze verstößt. Euer Ziel: Auf die Tube drükken was das Zeug hält und als größter Verkehrsrowdy aller Zeiten in die Geschichte eingehen. Egal ob in Eurer Gangster-Brust tiefer Haß gegen öffentliche Verkehrsmittel schwelt oder Ihr rappige Cockerspaniel verabscheut – lebt Eure Gefühle aus! DMA rühmt sich, mit "Grand Theft Auto" das bislang rücksichtsloseste Schlachtfest der Rennspielgeschichte zu entwickeln: Als skrupelloser Verkehrsrowdy und enthusiastischer Killer macht Ihr weder vor Nonnen im Park noch den Gesetzeshütern halt. Je höher der Bodycount, desto besser: Übereifrige Autokiller sind bei Euren Auftraggebern besonders beliebt - erst wenn sich auf dem Asphalt die Verletzten winden und in allen Polizei-Distrikten die Telefone heiß laufen, sind die Obergauner zufrieden. Allerdings werden Fußgängerjagd und Parkausflüge schnell langweilig – wer eine richtige Herausforderung sucht, zoomt aus der Polygon-Umgebung in die Karten-Totale und biegt in ein Stadtviertel mit regerem Verkehr ein. Motorisierte Opfer sind zwar gefährlicher als der gemeine Passant, dafür macht der Crash gleich doppelt so viel Spaß: Wenn Euer Rendermobil durch dreidimensionale Häuserschluchten brettert, um die eigene Achse schlittert und Glassplitter durch die Luft wirbeln, rollt der Highscore-Rubel. Wer sehen will, wie ein Panzerwagen durch die Böschung kracht oder ein dicker Lastzug in die nächste Tankstelle brettert, schaut sich nach einem robusteren Untersatz um: Zu Spielbeginn noch hinter dem Steuer eines geknackten Autowracks, braust Ihr bald mit Luxus-Karossen, Polizeiwagen oder LKWs durch die beiden "Grand Theft Auto"-Metropolen. Auch im Gangster-Leben gilt "Nur wer wagt, gewinnt!": Bevor sich Euer Gauner-Sprite hinter ein neues Lenkrad klemmen kann, müßt Ihr aus dem Wagen steigen. Ohne Auto seid Ihr genauso Freiwild wie die anderen Fußgänger auch: Die Konkurrenz schläft nicht.

Städtebau: Im Gitternetz des "Grand Theft Auto"-Editors werden Häuser plaziert.

Ohne Rücksicht auf Verluste: Ihr macht aus unterschiedlichen Zoom-Stufen zwei Polygon-Metropolen unsicher.

Mit Vollgas in den Güterzug: Die lästigen Spaziergänger sind ausgewichen oder auf Pflasterniveaus geschrumpft.







Kreatives Chaos: Ihr bastelt mit dem Schwebekran Eure eigenen Panzer zusammen und überrollt feindliche Festungen. Das Ziel Eurer Großoffensive: Die gegnerische Flagge.

Panzer-Plage: Tanktics

Bastel-Naturen mit Strategie-Faible freuen sich auf die humorvollen "Tanktics"-Schlachten: Anstatt vorgefertigte Panzerchen über Polygon-Hügel und verschneite Bergketten zu dirigieren, bastelt Ihr Eure Kriegsmaschinerie selber zusammen. Nachdem Ihr Euch für eine "Tanktics"-Ära (Steinzeit bis Zukunft) entschieden habt, stöbert Ihr im Zentrum des Szenarios nach einem magischen Brunnen: Der zauberhafte Steinhaufen spuckt mit Akkord-Tempo Panzer-Bauteile in die Landschaft – vom Motorblock bis zur zielsuchenden Auto-Kanone. Nur wer sich die dicksten Brocken in Windeseile sichert, kann Qualitätspanzer bauen: Ob Computer-Gegner oder Widersacher aus Fleisch und Blut – auch Eure Feinde lauern auf ihre Chance. Aber bevor Ihr die Konkurrenz ausboten und Euch die fettesten Brocken unter den Nagel reißen könnt, müßt Ihr Euer Vehikel beherrschen: Der massige Schwebekran hievt Ersatzteile sowie Panzerelemente mit einem Magnetgreifer hoch, unterschiedliche Gewichte oder Trägheit machen unerfahrenen Tank-Taktikern die Bauteile häufiger streitig als Gegenspieler. Weniger Fingerspitzengefühl, aber umso mehr Phantasie erfordert die Panzerkonstruktion: Liegen Kanonen, Maschinen und Ketten ersteinmal fein säuberlich nebeneinander, könnt Ihr aus bis zu sechs Einzelteilen einen Panzer zusammenbasteln – den Bauplan bestimmen Eure Phantasie und die Leistungswünsche. Wer mit flotten Panzern einen Blitzkrieg anzetteln will, verbaut vor allem Motorblöcke, Spieler mit offensiver Gesinnung konstruieren fahrende Kanonentürme: Die waffenstarrenden Monster sind träge, aber auf Patrouilleneinsätzen fast unbesiegbar. Eure Panzerschwadron hat nämlich einen eigenen Kopf: Wie Soldaten schöpfen Eure Vehikel aus dem Erfahrungsschatz vergangener Schlachten – Emotionen wie Furcht oder blankes Entsetzen sind ebenso häufig wie stures Gehorsam. Der Konstrukteur macht den Panzer: Wer seine kurzlebigen Gefährte bereits in der ersten Schlacht verheizt, hat gegen die alteingeschossenen Gegnerstreitkräfte keine Chance. Eure einzige Befehlsgewalt sind Leuchtmarker: Ihr plaziert die Kontrollstationen mit dem Kran und teilt jedem Marker beliebige Panzer zu. Allerdings befolgt Eure Einheit nur plausible Ordern: Ob Ihr im Mittelalter Holzpanzer mit Astlöchern und Wimpeln oder in der High-Tech-Epoche schnittige Hover-Mobile kontrolliert: Die "Tanktics"-Einheiten sollen die anderen Echtzeitstrategen mit überlegenem Köpfchen in die Schranken weisen – auch wenn der Schädel nur aus Muttern und Schrauben besteht. *rb*



Umsichtige Panzer-Kommandanten müssen die Spielphysik kennen: Holzpanzer, die durch's Wasser rollen, brennen nicht, sind aber vollgesogen und schwer (Bilder: PC-Version).

DMA-Design

Der englische Software-Entwickler DMA Design ist ein Kind der wilden Amiga- und ST-Jahre, als "16-Bit" noch eine magische Zahl für High-End-Spieler war. Der Horizontal-Scroller "Menace" (1989) das erste Spiel des DMA-Gründers David Jones, ein knappes Jahr später legte er mit dem Nachfolger "Blood Money" ein frühes Meisterwerk vor: Die Zweispieler-Ballerei besitzt vier höhlenartige, meist horizontal, oft aber auch vertikal scrollende Levels, die Ihr im Vergleich zu modernen Shootern fast schon traumatisch langsam durchfliegt und erforscht. Die Sucht nach den goldenen Münzen, die sterbende Gegner zurücklassen, wird den gierigen Spielern zum Verhängnis, denn auch mit gekauften Extras luxuriös ausgestattete Raumschiffe zerfallen bei der ersten Feindberührung. Der wahnwitzige Schwierigkeitsgrad verwehrte den meisten Spielern den Weg zu den tiefergelegenen Gags und Tricks der Kultballerei.

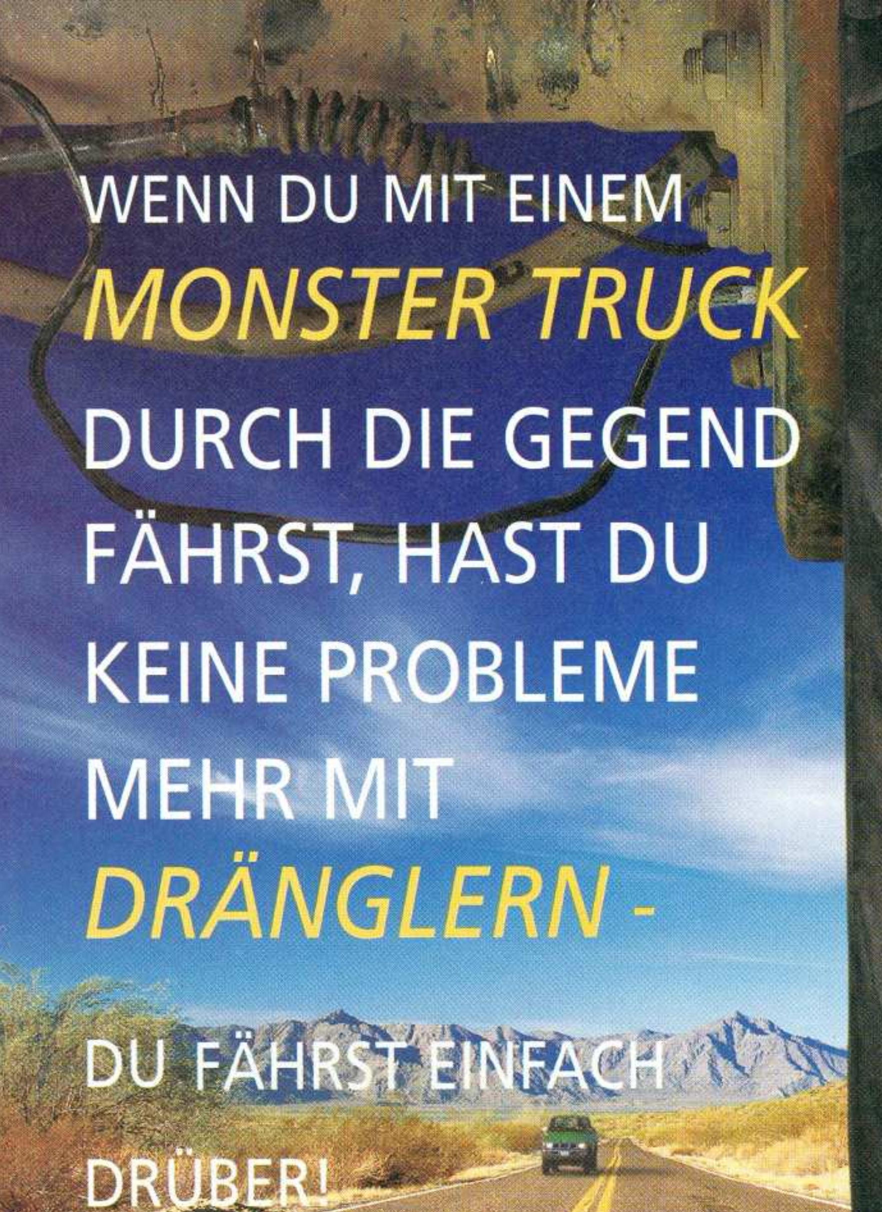
DMA's Gründervater David Jones

So war DMA noch weitgehend unbekannt, als sie zum Jahreswechsel 90/91 mit dem nahezu genialen "Lemmings" ihren größten Erfolg feierten. Danach kamen durchwachsene "Lemmings"-Sequels, das brutale "Walker" und die erfolglose Nintendo-exklusiv-Entwicklung "Uniracers".

Als frühes Mitglied des N64-"Dream Teams" arbeitet DMA seit 1995 an zwei 64-Bit-Titeln gleichzeitig, möchte aber auch die Playstation nicht vernachlässigen. Die auf diesen Seiten vorgestellten Spiele erscheinen über BMG, zu den Entwicklungen für die neue Firmenmutter Gremlin wurde bis jetzt noch nichts verraten. ***wi***



"Blood Money" (oben) trieb Amiga-Spieler in den Wahnsinn, "Uniracers" fesselte die Nintendo-Fans.

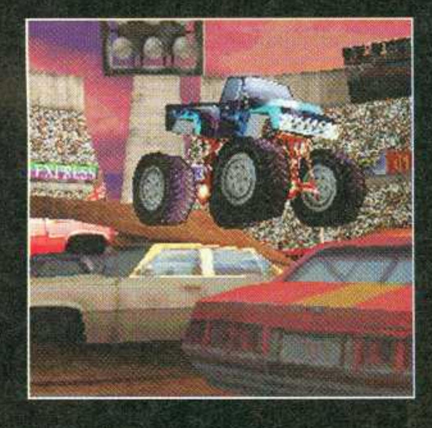




"Irrwitzige Schräglagen, Sprünge und Aufsetzer...ein absolutes Muß für alle Freunde des Rennsport-Genres"
PlayStation Magazin 4/97, Wertung: 1,9

"Wer nach dem etwas anderen Rennspiel sucht, wird...optimal bedient"
Megafun 4/97, Wertung: 76%

"..unterhaltsame Mischung aus Actionspektakel und Rennsportatmosphäre"
Next Level 4/97, Wertung: 80%



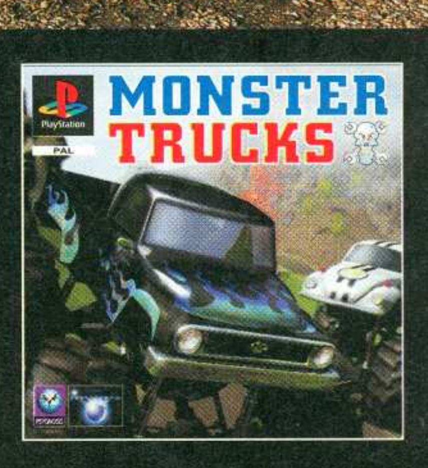


Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von Destruction Derby 1&2.

MONSTER TRUCKS

Monster Trucks fängt da an, wo andere Rennspiele schlappmachen - hier geht's mit Riesenreifen, 300 PS und mächtig Action über Stock und Stein. Ur-amerikanisch in Arenen, wo man Schrott aus Sportwagen macht. Auf Langstrecken-Rallyes mit absoluter Bewegungsfreiheit. Oder auf Rundstrecken zwischen Lavakratern und 90°-Steigungen.

Je größer - je besser. Und Monster Trucks sind riesig!



www.psygnosis.com







Automaten-Branche im Umbruch

Von der Spielhalle ins Wohnzimmer



Mit "Mace: The Dark Age" legt Atari sein Beat'em-Up-Meisterwerk vor – bereits im Herbst erscheint die N64-Heimversion. Zu den zehn anwählbaren Charakteren gesellen sich zwei höllische Endgegner sowie sechs versteckte Helden und Monster. Die Arenen sind teils interaktiv und haben wie in "Bushido Blade" Stufen und Hindernisse.

Spielhalle und Konsolen-Welt rücken zusammen: Namco, Taito und andere Arcade-Grössen wollen durch zügige Automatenumsetzungen Geld verdienen. Mit "Mace: The Dark Age" und anderen 3D-Automaten weist Pionier Atari den Weg in die Cross-Plattform-Zukunft.

25 Jahre nach der Gründung von Atari, dem ersten Spielautomatenhersteller der Welt, steht die Arcade-Branche vor dem Umbruch: Um die steigenden Entwicklungskosten auf einem stagnierenden Markt zu rechtfertigen, setzen die Arcade-Spezialisten verstärkt auf Spezial-Hardware, die sich von den Heimplattformen Playstation, Saturn und Pentium-PC kaum unterscheidet. So werden Umsetzung nur wenige Wochen nach dem Spielhallen-Debüt möglich, gleichzeitig sinkt auch der finanzielle Aufwand ein Arcade-Spiel auf Nintendo 64 oder Playstation umzusetzen.
Sega und Namco, zwei Firmen, die sich traditionell sowohl um die Spielhalle als auch den Konsolenmarkt kümmern, waren die ersten Hersteller mit Konsolen-verwandter Hardware. Dem "System 11"-Board von Namco verdanken wir zügige Umsetzungen von "Tekken" und "Xevious 3DG", Segas ST-V-Platine wiederum ist mit der Saturn-Technik nahezu identisch und war die Basis für "Die Hard Arcade" und "Athlete Kings". Nach den Japanern griffen jetzt amerikanische Hersteller die Idee auf und verbündeten sich, um einen neuen Automatenstandard zu schaffen. Auf der einen Seite wurde der Hersteller 3Dfx aktiv, der mit seinen "Voodoo"-Chips nicht nur PC-Titel, sondern auch Arcade-Maschinen beschleunigen möchte. Pionier Atari reichte 3Dfx die Hand und entwickelt seit letztem Jahr Automaten auf Voodoo-Basis. Noch Ende 1996 erschien "San Francisco Rush Extreme Racing", das wir Euch anläßlich der geplanten Nintendo-64-Umsetzung in MAN!AC 9/97 vorstell-

halle ins



Liegt im Pentium-Prozessor die Zukunft der Spielhalle? Neue Automaten wie "Canyon Runner" versprechen schnelle Heimumsetzungen.

ten. Der 3D-Prügler "Mace: The Dark Age" ist nun ebenfalls fertiggestellt und soll dank verwandter Technik in wenigen Tagen auf Pentium und Nintendo 64 losgelassen werden.
Auch am Saturn-Nachfolger "Black Belt" ist 3Dfx beteiligt: Das Know-How der 3D-Spezialisten wird in eine Maschine fliessen, die als Bindeglied zwischen Spielhalle, Konsolen- und PC-Markt den Sega-Umsatz ankurbeln soll. Voodoo-Grafik sorgt für die Verwandtschaft zum gewaltigen Pentium-Markt, gleichzeitig sollen basierend auf "Black Belt"-Technologie sowohl Automaten, als auch eine eigenständige Spielkonsole erscheinen. Das Ziel der Sega-Strategie und der Zusammenarbeit mit 3Dfx sind flinke, technisch unkomplizierte Umsetzungen in alle Richtungen.
Dem Börsen-Aspiranten 3Dfx ist der Einstieg ins Automatengeschäft geglückt, denn auch die Microsoft-Intel-Allianz empfiehlt die Voodoo-Bausteine: Wie wie vor einigen Wochen berichteten, wollen die PC-Marktführer auf den Automatenmarkt und haben das Mantra "aufwendiger Spielautomat rentiert sich durch zügige Umsetzungen" zu einem Katalog mit technischen Spezifikationen zusammengefasst.
Für den Pentium-Insider lesen sich die technischen Daten konventionell: Als CPU für die neuen Automaten dient ein Pentium-Prozessor, der mit mindestens 266 MHz getaktet ist, 32 MByte oder mehr RAM, Voodoo-Beschleunigung und 100Mbps-Ethernet-Anbindung. Die optionalen Features (DVD, ISDN und 21"-Monitor) bleiben schwammig und zeigen, daß Microsoft und Intel die Marschrichtung nur grob vorgeben, nicht aber bis ins letzte Detail zuende denken wollen. Trotzdem haben einige namhafte Hersteller Interesse an Pentium-Automaten angemeldet – u.a. Taito, Sony, MMX-Spezialist Ubisoft und der N64-Entwickler Paradigm ("Pilotwings"). Ist die Aussicht auf den Spielenachschub aus der Spielhalle für den Konsolen- und PC-Fan auch erbaulich, sind wir MAN!ACs von der Intel- und Microsoft-Initiative nicht ganz überzeugt: Bislang betrug der technische Vorsprung eines Automaten rund drei Jahre – und das war gut so, denn mit Knüllern wie "Ridge Racer" und "Virtua Fighter" gewährte die Spielhalle einen verlockenden Blick in die Zukunft. Hersteller, die mit den Intel-Konzept liebäugeln, haben mehr das schnelle Geld als die technische Revolution im Sinn. Die Spezifikationen erlauben es zwar auch schwächeren Firmen einen Automaten zu entwickeln, werden jedoch – sollte sich die Idee durchsetzen – das Niveau der Arcade-Spiele deutlich senken. Ob Japaner, Amis oder Deutsche noch in die Spielhalle pilgern, wenn zuhause die gleiche Hardware und die gleichen Spiele warten? So sind wir froh, daß Namco, Konami und Sega an unbezahlbaren Luxus-Geräten festhalten und Spiele herbeizaubern, die sich nicht so schnell für die Konsole umsetzen lassen. So bleibt der Gang in die Spielhalle ein Flirt mit der technischen Zukunft. *wi*



"Racing Jam": Keine Filmsequenz, sondern eine Echtzeit-Animation...

...wie Sie auf Konamis neuer "Cobra"-Automaten-Hardware möglich ist.



Prügeln mit Konami: Dieser "VF 3"-Killer hat noch keinen Namen, aber schon eine Handvoll schlagkräftiger 3D-Helden.

Erste Spiele für Konamis "Cobra"

Von grafischen Sensationen aus den Häusern Namco und Sega läßt sich Konami nicht entmutigen, schließlich hat die japanische Edelschmiede mit der "Cobra"-Hardware selbst ein heißes Eisen im Arcade-Feuer. Die Spezifikationen wurden vor einem Jahr bekanntgegeben: Drei PowerPC-Chips von Motorola mit zweimal 100 MHz und einmal 33 MHz getaktet wirbeln bis zu fünf Millionen Polygone über den Bildschirm. Alle grafischen Features, die Ihr vom Nintendo 64 kennt, treibt Cobra zur Vollendung: Die Hardware besitzt einen Alpha-Kanal und damit Transparenz in 256 Stufen, Anti-Aliasing, bi- und trilineares Mipmapping. Durch die geballte Rechenpower der Motorola-Chips kann "Cobra" mit Segas "Model 3"-Board konkurrieren. Jetzt nähern sich die ersten Cobra-Spiele der Fertigstellung: Mit einem noch unbenannten Prügelspiel fordert Konami "Virtua Fighter 3" heraus, gleichzeitig tritt der Hersteller dem Konkurrenten Sega auch auf dem Rennsektor entgegen: Mit "Racing Jam" läuft bei Konami ein Rennspiel, das grafisch noch authentischer wirkt als der Model-3-"Scud Racer" – zum Fotorealismus ist nur noch ein kleiner Schritt.

Phantasten an die Front!

Squares Rollenspiel-Helden rücken aus für ihre erste Strategieoffensive: "Final Fantasy Tactics" kombiniert bewährte RPG-Elemente mit dreidimensionalen Schlachtfeldern.



Lagebesprechung: Ramsa und sein Prinz debattieren über die anstehenden Kriegswirren – Dramaturgie wird groß geschrieben.



Für Square-Fans der Gipfel: Die "FF-Complete Works"-Schwarte bekommt Ihr bei ACME-Games.



Der Klassenzugriff ist streng limitiert: Nur wer im Kampf eifrig Job-Punkte sammelt, kommt für eine neue Fantasy-Profession in Frage.

Nach sieben Rollenspielabenteuern und epischen Obermotzgefechten marschiert Squares "Final Fantasy"-Imperium an die Strategiefront: Statt biblischen Konflikten und klassischem Gut-gegen-Böse-Gerangle haben die japanischen Designer ein komplexes Bürgerkriegsszenario ersonnen – im Vordergrund stehen Intrigenspiel, politische Verstrickungen und kompromißloses Kriegshandwerk. Nach dem Tod des Monarchen ist der "Final Fantasy"-Thron verwaist: Nun buhlen sämtliche Provinzen und ihre Fürsten um die Unabhängigkeit – allen voran Prinz Dylita und Hauptcharakter Ramsa: Euer Jüngling gehört weder zum Herrscherhaus noch treiben ihn ehrgeizige Eroberungspläne. Vielmehr wollte Square die Tradition vom strahlenden Helden umstürzen und die Kriegswirren aus dem Blickwinkel eines einfachen Soldaten schildern. Für die dramatische Inszenierung des "War of the Lions" war Square kein Design-Extra und kein Effekt zu teuer: Habt Ihr die klassischen Weltkartenreisen hinter Euch und Eure Streitmacht zum nächsten Schauplatz gelotst, kommt Squares neue 3D-Engine zum Zug. Ob verwitterte Schloßruine oder feuchtes Dungeon-Gemäuer – sämtliche Schauplätze werden in Echtzeit berechnet und mit Comic-Texturen tapeziert. Die dreidimensionalen Bausteine verdeutlichen auf einen Blick die unterschiedlichen Höhen-Niveaus, werden gezoomt und rotieren auf Button-Druck um die eigene Achse: Sorgfältige Heerführer sondieren den Kampfplatz vor der Offensive aus sämtlichen Einstellungen. Hindernisse wie Säulen oder Mauern wirken sich ebenso auf den Truppenvormarsch aus wie der Terrain-Typus: Mit Blumenteppichen und saftiger Wiesentextur tun sich Eure Recken wesentlich leichter als mit Felsgestein oder Pa-



Erscheint diesen Monat in Japan: "Saga Frontier" ist die 32-Bit-Fortsetzung zu Squares "Romancing Saga"-Reihe.





Chocobo-Knight auf dem Weg zum Schlachtfeld: Die Priester (unten rechts) bereiten schon ihre Sprüche vor – umsichtige Mystiker kombinieren Heiler-Jobs mit Kampfmagie.

PARASITE EVE: JAPANISCH-AMERIKANISCHE





Knappe zwei Jahre nach dem Japan-Release von Sena Hideakis gleichnamigen Roman-Thriller setzt Square "Parasite Eve" für die Playstation um: Ein mutierter Teil der menschlichen Zellstruktur macht sich selbständig und stürzt unsere Zivilisation ins genetische Chaos. Wie in "Resident Evil" stolpern Zombie-Mutanten und Charaktere als Polygon-Figuren durch gerenderte Grusel-Szenarien – entgegen dem Capcom-Titel setzt Square allerdings nicht auf blutrünstigen Trash-Horror, sondern prickelndes Thriller-Ambiente. Das Kampfsystem hat Designer Yohsihiko Maekawa ("Final Fantasy 4", "Mario RPG") an Squares Rollenspiel-Scharmützeln orientiert und Menüwust mit Echtzeit-Elementen kombiniert. Westliche Abenteurer dürfen auf einen zeitigen US-Release hoffen: Obwohl unter japanischer Regie, wird "Parasite Eve" zum Großteil von Square-USA entwickelt – einem Parallel-Erscheinen von Nippon- und US-Version steht also nichts im Weg.



Ihr belegt Suizidkämpfer (links) oder Objekte mit einem verzögerten Spruch – erst wenn Eure Feinde in Reichweite sind, zündet Ihr den Effekt.



Siegeszug ins nächste Königreich: Die FMV-Charaktere reiten auf Chocobos über's Feld.

trouillengängen durch tückischen Morast. Wer alle paar Schritte über Geröll oder tote Äste stolpert, kommt weder zügig voran noch genießt er die Initiative: Wie in Squares "Final Fantasy"-Rollenspielen werden die Reaktionen in Echtzeit gemessen – erst wenn der Reaktionsbalken eines Kämpen die Initiative-Grenze erreicht, kann Euer Held das Schwert schwingen oder seine Widersacher mit einem Blitz versengen. Zauberzeit und Angriffsspanne werden penibler gerechnet als bei anderen Strategiespielen: Ist Euer Charakter endlich an der Reihe, ist seine Handlung noch längst nicht abgeschlossen. Von der Aktionswahl bis zur Ausführung vergehen wertvolle Sekunden – je aufwendiger der Angriff oder der Zauberspruch, desto intensiver die Vorbereitung. Mächtige Sprüche sind also für den Magier ebenso ein Risiko wie für die Opfer: Derweil Euer Mystiker Verse murmelt und magische Muster in die Luft zeichnet, greift Euer Widersacher zu Gegenmaßnahmen. Gewitzte Kämpfer schalten den Zauberer aus, bevor die Feuerwalze über das Schlachtfeld rollt. *rb*

FAZIT

TITEL	Final Fantasy Tactics
HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	unbekannt

Darauf haben "Final Fantasy"-Fans gewartet: Fantasy-FMV, Rollenspieldaten und Taktik-Gewusele in aufwendigen 3D-Szenarien.



FREUNDSCHAFT

WORK IN PROGRESS

Noch sind nur wenige der "EWJ 3"-Levels spielbar (Bild ganz oben), der Großteil der Level-Architektur anderer Welten steht jedoch bereits.

JIM'S DRITTE REISE

Der Wurm liess sich Zeit mit seinem Umstieg auf 3D: Mit einer schottisch-amerikanischen Co-Produktion wagt sich der letzte grosse Held des Sprite-Zeitalters erstmals in eine 360°-Umgebung.





Vom flachen 2D-Helden hat sich Jim zum Render-Star gemausert. Je nach Verfassung ändert sich sein Aussehen.

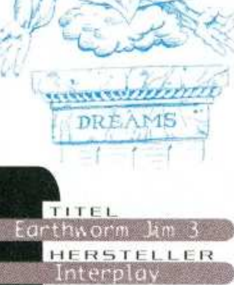


Maschinen und Werkzeuge sind dem Wurm in seinem dritten Abenteuer Hilfsmittel und tödliche Feinde zugleich

Ein Mann steht seinen Wurm: Auf sein erstes Nintendo-64-Spiel angesprochen, prophezeite Meisterprogrammierer David Perry ein neues Abenteuer um seinen Cartoon-Helden "Earthworm Jim". Genaueres wollte der Wahlkalifornier mit Rücksicht auf seinen Arbeitgeber Interplay damals noch nicht sagen. Jetzt ist es offiziell, daß "Earthworm Jim" zurückkehrt – aber auch, daß Perry die Design-Oberhoheit an ein Team in Schottland abgegeben hat. Auf Basis der erfolgreichen Spiele und der amerikanischen TV-Zeichentrickserie tüftelt im Norden der britischen Insel der Multimedia-Entwickler VIS an "EWJ 3", die ursprünglichen Designer Perry und Doug Tennapel begleiten das Projekt lediglich als Berater aus dem fernen Kalifornien.

VIS inszeniert ein "Mario 64"-ähnliches 3D-Abenteuer in unterschiedlichen Fantasy-Zonen, die sich grafisch und im Rätsel-Design jeweils einem anderen Thema (Logik, Traum, Furcht) unterordnen. So verbirgt sich hinter "Fear", der Furcht, ein 3D-Geisterhaus, während Euch das Thema "Aggression" auf ein wüstes Schlachtfeld führt. Sowohl der Wurm und seine Feinde, als auch die Maschinen, Gebäude und Landschaften werden in Echtzeit berechnet, Jim turnt also durch eine hundertprozent interaktive Umwelt.

Da VIS zwar viel Erfahrung mit 3D-Animationen und Multimedia-Diensten besitzt, aber bislang noch kein Spiel produzierte (neben "EWJ 3" entsteht in Schottland auch "H.E.D.Z." für Hasbro), stellte Firmenchef Chris van der Kuyl seinen Leuten zwei talentierte Entwickler zur Seite, die davor beim "Lemmings"-Erfinder DMA beschäftigt waren. Scott Maxwell und Robbie Grahem schrieben dort das Nintendo-Modul "Unirally" und arbeiteten auch auf dem Nintendo 64, bevor sie DMA verliessen. "EWJ 3" soll hingegen nicht nur für das N64, sondern auch für die Playstation erscheinen: "Wir entwickeln das Spiel in einer Programmierumgebung, die es erlaubt, Spiele für verschiedene Hardware gleichzeitig zu gestalten. Alle Versionen werden also parallel erscheinen", erklärt VIS. Der weltweite "EWJ"-Lizenzhalter Interplay wird das VIS-Debüt ab 1998 vermarkten. *wi*



FAZIT

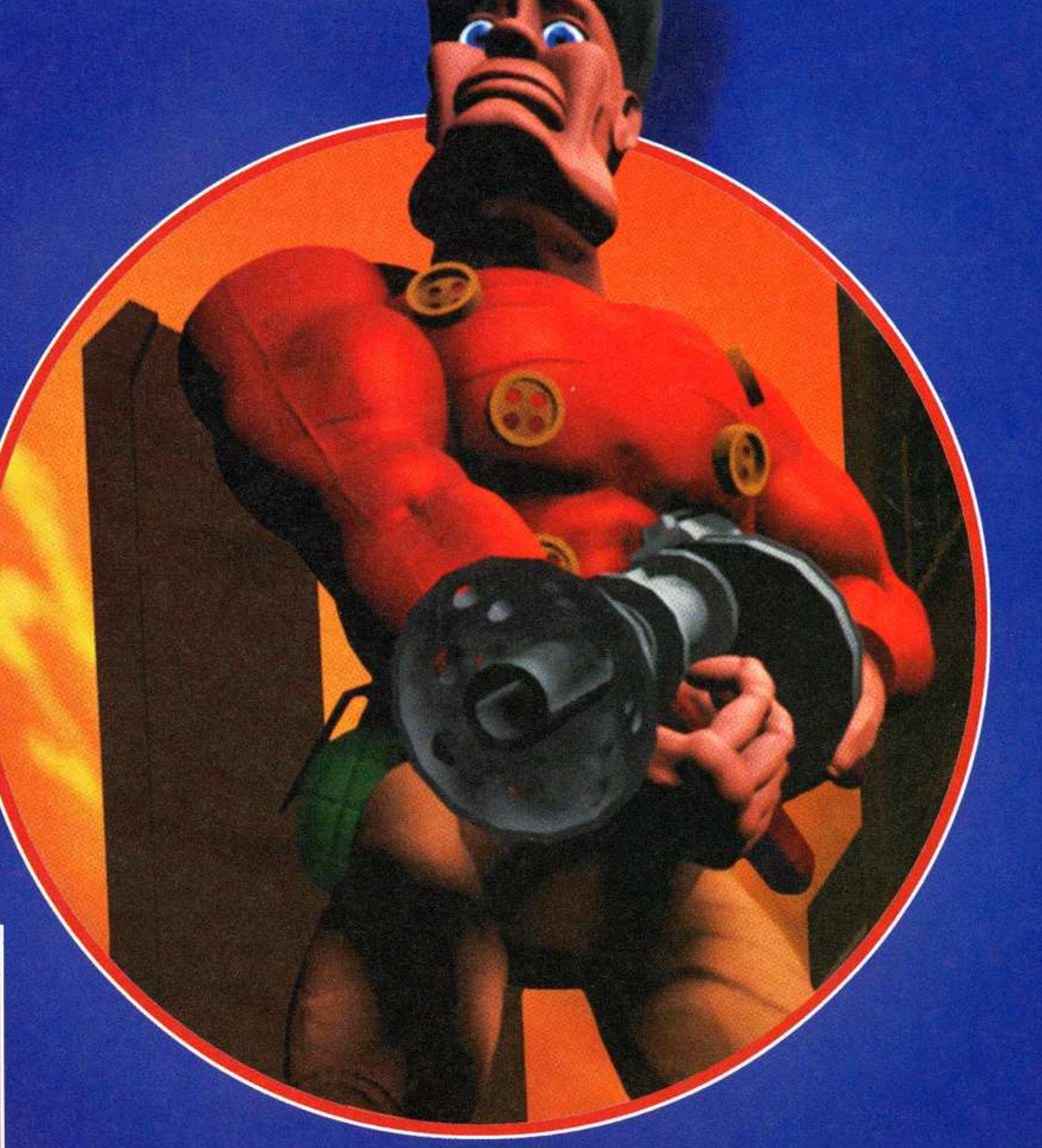
TITEL	Earthworm Jim 3
HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	Playstation, N64
BRD-RELEASE	1998

Jump'n'Run-Klamauk in 3D: Im Auftrag von Interplay und David Perry gibt ein europäisches Entwickler-Team mit dem dritten Abenteuer um den Erdwurm Jim sein Spiele-Debüt.



Der "EWJ"-Kosmos ist in 3D-Themenwelten unterteilt: Impression vom Schlachtfeld und dem Bowling-Level.

GLEICH NEBEN DEN TYPEN, MIT DENEN ER ABGERECHNET HAT.



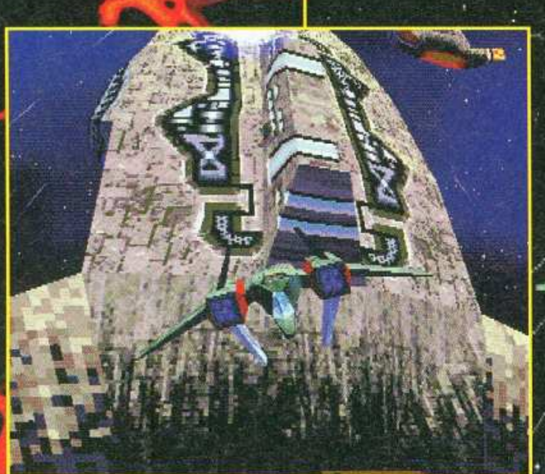
Auch auf PC CD-ROM!

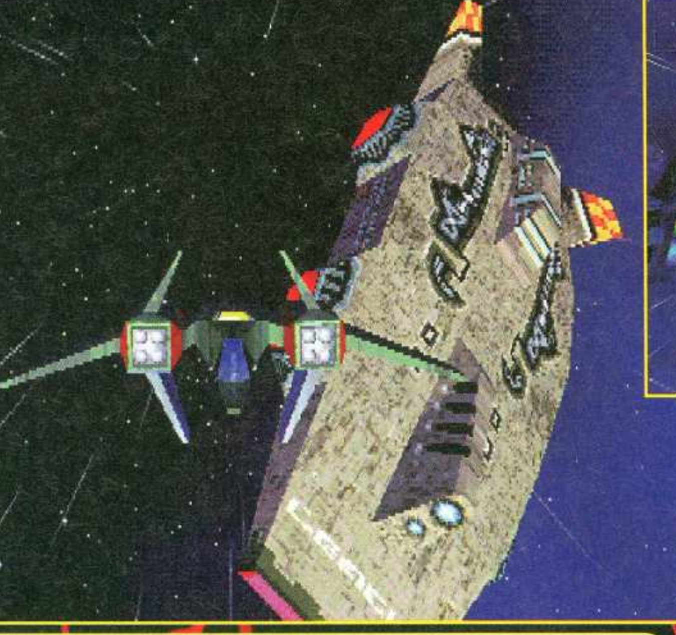


Sein Name ist Armstrong, **Steed Armstrong.** Schwarm aller Frauen, Schrecken allen Gesindels. Steed gilt als letzte Hoffnung aller, die unter der **eisernen Faust** der Unterdrückung leiden. Dank seines **gewaltigen Waffenarsenals** hat er es in der Hand, die Welt aus dem Würgegriff des **3D-gerenderten** Syndikats zu befreien. Du hast es in der Hand, ihn dabei zu unterstützen. **Und, kann er auf Dich zählen?**

Das haut rein:  Full-Motion-Videosequenzen fünfzig Frames pro Sekunde




Kamikaze-Attacke auf einen Kreuzer: Der Riese wehrt sich mit feuernden Laser-Batterien.


Echtzeit-Traum für Science-fiction-Freaks: Ihr steuert an riesigen Schiffen vorbei oder pustet die trägen Monster mit Blitzoffensiven aus dem Weltraum.





Cockpit-Perspektive für Raumpiloten mit Simulations-Faible: Hinter dem Steuer erlebt Ihr die Schlachten hautnah.

Krieg der Welten

Psygnosis rüstet zum Weltraumgefecht: Science-fiction-Fans und Simulationspiloten verpflichten sich für die dreidimensionalen "Colony Wars".

Landeanflug auf die Planetenbasis: Der 3D-Scanner (unten links) erleichtert Euch das Manöver.

Der Traum vom ewigen Leben ist Wirklichkeit geworden, denn die Wissenschaftler haben sich der menschlichen Zellstruktur angenommen und den schleichenden Vergreisungs-Virus aus der DNA verbannt. Mit der Ausmerzung des biologischen Zellverfalls gehören Wechseljahre und Alterung der Vergangenheit an. Aber die Unsterblichkeit hat ihren Preis: Das neue Trauma der Menschheit heißt Bevölkerungsexplosion. Denn ohne die natürliche Auslese drängeln sich die Menschen dicht an dicht. Der einzige Ausweg liegt im Griff nach den Sternen: Überstürzt angelegte Weltraumkolonien und Terraforming-Projekte sollen Mutter Erde entlasten. Doch das verworrene Kolonien- und Staatengeflecht ist für eine Regierung zu unübersichtlich, den Präsidenten auf der Erde schlüpft ein Sternensystem nach dem anderen durch die Finger. An allen Ecken der Galaxis brechen Revolten los: Um die Rebellion im Keim zu ersticken, verstärkt der terranische Senat den militärischen Zugriff. Resultat: Kaum haben die Terraner den zündenden Funken entfacht, schüren die unterdrückten Staaten das Feuer der Rebellion – eine Polygon-Flotte nach der anderen verläßt die Schiffswerften und stürzt sich in Psygnosis' interstellare "Colony Wars". Die haben die englischen Top-Entwickler entgegen der Electronic-Arts-Konkurrenz nicht vom PC umgesetzt, sondern für die Konsole entwickelt: Jeder 3D-Raumer läuft aus einer Playstation-Werft aus – rundum mit Shading-Platten und lichtbestrahltem Texture-Stahl verkleidet. Sollten Euch in den "Wing Commander"-Schlachten noch glitzernde Staubpartikel und Raumschiffschrott räumliche Wirkung vorgaukeln, haben Psygnosis' Grafiker ein komplettes Echtzeit-Universum entworfen – samt Planeten, Super-Noven und Sternennebeln. Euer Pilot nimmt die Polygon-Feinde wahlweise aus der klassischen Cockpitperspektive unter Beschuß oder katapultiert die Kamera hinter sein Schiff: Ob Aufklärer, Bomber oder schnittiger Jäger – eingekeilt zwischen Schlachtschiffen, "Star Trek"-Kreuzern und Raumjägern steuern sich die unterschiedlichen Schiffstypen von außen leichter.

Alle berechnet: Echtzeitlicht und glühende Vektoren statt Bitmap-Detonationen.

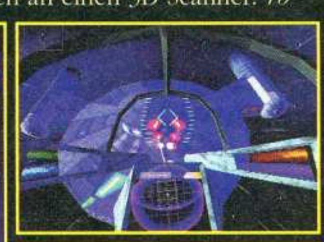
Um Euch in der Schlacht die Orientierung zu erleichtern, haben die Psygnosis-Designer das traditionelle Scanner-Konzept überholt: Wo früher nur unterschiedliche Farb-Codes und Ringfelder die Flughöhe von Feindschiffen anzeigten, halten sich "Colony Wars"-Piloten an einen 3D-Scanner. *rb*

TITEL	Colony Wars
HERSTELLER	Psygnosis
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	im 4. Quartal

FAZIT

Bürgerkrieg in der 3D-Galaxis: Weltraumballerei mit dicken Polygon-Kreuzern, Simulationseinschlag und verworrenem Polit-Plot. Ein Echtzeitfest für "Wing Commander"-Veteranen!







Ufo oder Föderationsschlachtschiff? Die riesigen "Colony Wars"-Raumer transportieren die Mannschaft in einer "Star Trek"-inspirierten Untertassensektion.



DIE TOTALE OFFENSIVE
Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt Amateur-Liga-Gekicke?
Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter und spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.
Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.
• 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
• Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
• Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
• Freundschaftsspiele, Liga- ind Turniermodus sowie Elfmeterschießen
• Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
• Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
• Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
• Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
• 1 oder 2 Spieler
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
Mega Fun 5/97:
"Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga."
PlayStation
präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL
KONAMI XXL SPORTS SERIES™
KONAMI®
WWW.KONAMI.COM
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
i-dentität Solingen

JOBS MIT ZUKUNFT

Berufe in der Spielebranche

Spiele-programmierer

Während sich Designer und Grafiker um die kreative Seite kümmern, kämpft sich der Programmierer durch den Datendschungel: Erst C-Listings und Maschinencode machen die Entwickler-Phantasien für die Hardware verständlich.

Grafik und Design sind für jeden Spieler nachvollziehbar: Egal ob Hobby-Zocker oder Kritiker – schmucke Optik und fesselnde Spielkonzepte kann man auch ohne technisches Hintergrundwissen und Hardware-Know-How bewerten. Was Ihr nicht auf den ersten Blick erkennt, sind Programm-Routinen und Software-Libraries: Hinter der Spielfassade verbirgt sich ein riesiger Datendschungel. Die Komplexität des elektronischen Flechtwerk erkennt das geschulte Auge höchstens an Details. Ruckeln Eure 3D-Boliden müde vor sich hin, wird Euer Held von garstigen Grafikfehlern zerlegt oder marschiert der Sprite-Charakter ungehindert durch die Mauer? Dann hat ein Datenjongleur geschlampt: Echtzeit-Routinen, Animation, Frame-Rate und Kollisionsabfragen – die komplette Koordination der technischen Feinheiten ist Programmierer-Ressort. Von Grafikdaten, Sprite-Animation und Audio-Tracks hat Eure Konsole keine Ahnung: Bevor beim Autorennen der Startschuß fällt oder Mario durch's 3D-Schloß hüpft, muß die Spielstruktur in Hardware-verständliche Befehlszeilen zerlegt werden. Als Übersetzer fungiert der Interpreter einer Programmier-Hochsprache wie Turbo Pascal oder das für die Spieleentwicklung gebräuchliche C: Fachliteratur, Informatikstudium oder Kurse verraten, wie der Editor funktioniert – bringen Euch die logische Struktur und das Befehlsvokabular der Sprache bei. Wer seine Programme mit einer Hochsprache konstruiert und sich für Standard-Operationen gängiger "Libraries" bedient, kommt mit einer Handvoll Befehle aus: Die Zeilen setzen sich aus englischen Wörtern, Platzhalter-Symbolen (Variablen) und Datenkolonnen zusammen – die Kunst liegt in der cleveren Koordination und beim korrekten Zeilensortiment. Der Gipfel der Programmierkunst ist die Maschinensprache: Assembler ist wesentlich komplizierter als Hochsprachen, erlaubt durch Praxis-nähere Orders aber flottere Hardware-Kommunikation und Daten-Dechiffrierung für den "Compiler". Dieses Kompilierungs-Tool macht aus Eurem Hochsprachen-Kauderwelsch nämlich die für Euer System verständlichen Maschinencodes. Allerdings habt Ihr auf die genaue Interpreter-Umsetzung kaum Einfluß: Wer genau wissen will, was in seinem Computer vorgeht, programmiert wichtige Routinen und Schleifen lieber gleich als Hardware-nähere Assembler-Zeilen – lange Praxis vorausgesetzt. *rb*

```
ure THauptform.Pacsteer(taste:integer;player:integer);

XInt, YInt : integer;

gametimer>4 then begin
sageDlg(Pacworld[0], mtInformation,[mbOk], 0);}
h Pac[player] do begin
ase taste of
 :begin
  XInt:=trunc((X-XOffset+PacRadius)/Blocksize)+1;
  YInt:=trunc((Y-Yoffset-PacRadius)/Blocksize);
  if (PacWorld[YInt,XInt]<>'x') and (((X-XOffset+PacSens) mod 38)<=
     X:=(XInt-1)*Blocksize+XOffset;
     VelocityX:=0;
     VelocityY:=-PacSpeed;
     Animationstart:=0;
     Animationstop:=2;
     Direction:=0;
     pacremind[player]:=0;
  end else pacremind[player]:=2;
  end;
 :begin {right}
  XInt:=trunc((X-Xoffset+PacRadius)/Blocksize)+2;
  YInt:=trunc((Y-YOffset+PacRadius)/Blocksize);
                    and (((Y-YOffset+PacSens) mod 38)<=
```

Wer noch um fünf Uhr morgens vor dem Flimmerkasten sitzt, kennt die N3-Fernsehspiele des deutschen Entwicklers Argon (Bild unten). Oben seht Ihr einen Ausschnitt aus dem zugehörigen Programm-Listing dieser Auftragsarbeit. Die Entwicklung dauerte laut Argon ca. sechs Wochen, die Routinen wurden mit dem "Windows"-Interpreter "Delphi Pascal" programmiert.



Alain Guyet

"Nightmare Creatures"-Programmierer, Kalisto

Für welche Routinen bist Du zuständig?

Alain: Neben der Main-Engine programmiere ich Entwicklungs-Tools, einige Spezialeffekte und Sound.

Beschäftigst Du Dich außerdem mit den kreativen Bereichen wie Grafik und Spiel-Design?

Alain: Oft erlauben technische Verbesserungen neue Spiel-Features. Zum Beispiel konnte man die Gegner zunächst nicht in Stücke schneiden - erst ein neues Programm-Feature fügte diesen Gore-Effekt hinzu. Außerdem sind die Programmierer an den Entscheidungen beteiligt, die vor dem Entwicklungsstart getroffen werden. Unsere Anwesenheit ist bei Konsolen-Titeln wichtiger als bei PC-Spielen.

Wie ist es um die Zusammenarbeit mit den kreativen Entwicklern bestellt?

Alain: Die Programmierer sind voll ins Entwickler-Team integriert – ihre Meinung ist ebenso wichtig wie bei jedem anderen Entwicklungsmitglied.

Was hast Du vor Deiner Arbeit an "Nightmare Creatures" gemacht?

Alain: Ich habe Routinen für den Atari-Lynx-Titel "Metal Mutant" von Silmarils und das Super-Nintendo-Spiel "Pac in Time" ausgetüftelt. Meine ersten Programmierschritte habe ich mit 15 Jahren auf dem C64 gemacht, und seitdem habe ich nicht mehr aufgehört. Praxis sammeln ist der beste Weg um weiterzukommen. Mathematisches Talent ist nützlich für 3D-Routinen, um die Fähigkeiten zu perfektionieren, sollte man eifrig Fachlektüre studieren.

BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE

KREATIVER & TECHNISCHER BEREICH
Produzent Projektleiter ▸▸▸▸▸ Spieldesigner MANIAC 5 97
Spieleprogrammierer MANIAC 8 97
Computer-Grafiker MANIAC 12 96
Musiker & Soundprogrammierer MANIAC 3 97
ORGANISATORISCHER & KAUFMÄNNISCHER BEREICH
Sales Assistant Manager MANIAC 7 97
Marketing Assistant Manager MANIAC 4 97
PR Assistant Manager MANIAC 10 96
Trade Marketing Assistant Manager ▸▸▸▸▸ Produkt Label Manager MANIAC 1 97



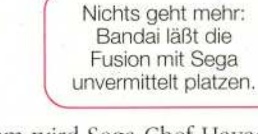
Ball on Fire
NBA
HANG TIME
Pippen und Rodman. Die Körbe krachen. Sohlen qualmen. Alley Oops. Double Dunks. Flieg heran und hau rein. Du bist „on fire". Und der Jam ist noch lange nicht zu Ende. Stell Dir Dein eigenes Dream Team zusammen. NBA Hang Time™ für 1–4 Spieler ist Basketball pur mit den absoluten Cracks der NBA. Körbeweise Action und Fun. Jam für Jam.
Nintendo®
NINTENDO64
The New Dimension of Fun



Spielzeug-Manager sagen überraschend "Nein!"

Wie nach einem Treffen von Bandai-Managern am Dienstag den 27.5. bekannt wurde, ist die geplante Fusion des japanischen Spielzeugriesen Bandai mit dem Videospielkonzern Sega geplatzt.

Noch einen Tag davor war sich das Bandai-Management einig, daß das Merger wie angekündigt im Herbst dieses Jahres vollzogen und Bandai in Zukunft unter dem Sega-Logo agieren werde. Die japanische Agentur Nikkei meldete, daß "Unterschiede in der Firmenkultur" der beiden Entertainment-Riesen den Ausschlag für die überraschende Absage gaben. Anstelle der Fusion solle nun nur eine geschäftliche Partnerschaft treten.



Nichts geht mehr: Bandai läßt die Fusion mit Sega unvermittelt platzen.

Laut Nikkei bezeichnete ein Sega-Sprecher die Absage als "worst case scenario", von einem anderen Medium wird Sega-Chef Hayao Nakayama hingegen mit den Worten zitiert: "Auch wenn wir nicht fusionieren können, würden wir gerne am Geist und am Zweck unserer Absprachen festhalten". Die langfristigen Pläne von Sega würden von der Absage nicht betroffen.

Sowohl Bandai, als auch Sega haben im letzten Geschäftsjahr empfindliche Umsatzeinbußen hinnehmen müssen. Während Bandai mit dem elektronischen Spielzeug "Tamagotchi" jedoch kürzlich einen gewaltigen Verkaufsschlager in den japanischen und amerikanischen Handel brachte, verliert Sega weiterhin Marktanteile an seine direkten Mitbewerber Sony und Nintendo. Bandai-Präsident Makoto Yamashina erklärte gegenüber der Presse: "Wir konnten kein klares Bild von Synergie erkennen – und das wäre schließlich der einzige Sinn einer Fusion".

•••ReadySoft unter neuer Flagge
Um das neue Spiele-Label "Behaviour Interactive" ins Leben zu rufen, hat die kanadische Medienfirma Malofilm den Software-Hersteller ReadySoft übernommen. ReadySoft, seit Anfang der 90er-Jahre für Grafikabenteuer und Action-Adventures (zuletzt "Braindead 13") und "Dragon's Lair"-Umsetzungen bekannt, besteht weiter, wird jedoch bereits sein nächstes Spiel (den 3D-Action-Titel "Jersey Devil" für die Playstation) unter dem Behaviour-Logo veröffentlichen.

64DD: Nintendo setzt auf "Pocket Monsters"

Mit der Umsetzung des erfolgreichsten Game-Boy-Titels seit "Tetris" und "Mario" wirbt Nintendo in Japan für sein auf März 1998 verschobenes 64DD-Laufwerk.

In Japan ist das Fantasy-RPG "Pocket Monster" mit seiner ungewöhnlichen Spielidee und fesselnder Mechanik ein Hit und hält sich seit über 12 Monaten in der Beliebtheits-Charts des größten Videospielmagazins "Famicom Tsushin". Umsetzungen des auch über Link-Kabel spielbaren Rollenspiels um über hundert verschiedene Monstertypen, sind jedoch weder für Europa noch die USA angekündigt.

So läßt sich nicht sagen ob "Pocket Monster 64" ein Grund für europäische Spieler ist auf das 64DD-Laufwerk zu warten. In Japan könnte die Ankündigung der Enttäuschung über die "Dragon Quest"-Absage an das 64DD den Wind aus den Segeln nehmen, denn "Pocket Monster" hat sich dort im letzten Jahr noch stärker verkauft als die Neuauflage des klassischen "Dragon Quest 3".

Pac-Mans zweiter Frühling

Mit dem von Virtuality für die Spielhalle entwickelten "Pac-Man VR" hat "Pac-Man Ghost Zone" glücklicherweise nichts zu tun

Statt einer witzlosen Virtual-Reality-Umsetzung entwickelt Namco diesmal selbst ein ausgewachsenes 3D-Abenteuer um die pillenfressende Pampelmuse, die darin auch fliegen und schwimmen kann. Laut Namco soll "Pac-Man Ghost Zone" voraussichtlich noch in diesem Jahr exklusiv für die Playstation erscheinen.

NEWS

M2: Nach wie vor ungewisse Zukunft

Das japanische Handelsblatt Nihon Kogyo Shimbun verkündete, daß der Elektronikkonzern Matsushita seine 64-Bit-Spielkonsole auf Eis legt.

Umgehend dementierte ein offizieller Sprecher diese "Gerüchte": Über die Agentur Reuters verbreitete Matsushita, daß die 64-Bit-Hardware (Codename: M2) fertiggestellt sei, ebenso "über 10 Spiele". Eine Entscheidung, wann die Vermarktung des Geräts beginne sei hingegen noch nicht gefallen. Die dementierte Kogyo-Meldung sprach außerdem davon, daß die für den Videospielbereich zuständigen Abteilungen und Niederlassungen von Matsushita geschlossen würden.

Strategie-Hilfe für "Wild Arms"-Kämpfer

Der offizielle Spielführer zu Sonys "Wild Arms"-Rollenspiel hilft verzweifelten Abenteurern auf die Sprünge.

Ihr findet den Dungeon-Ausgang nicht oder werdet von einer Illusion genarrt? Habt Ihr Euch in der weitläufigen Storyline verfranst? In dem "Wild Arms - Official Strategy Guide" findet Ihr die Antworten: Wie in dem "Tomb Raider"- und "Resident Evil"-Lösungsbuch lüften vierfarbige Bildschirmfotos sämtliche Geheimnisse – kurze Textpassagen und Bildunterschriften erläutern die Shots. Zwar vermissen wir Karten und Szenario-Hintergründe, aber für verirrte Rollenspieler ist das Hintbook seine 35 Mark wert. Beziehen könnt Ihr die A4-Schwarte bei Zapp Games in Mainz (Tel.: 06131/230492).



TOP 5

Quellen: Playcom, Theo Kranz Versand

1 /- **Rage Racer** — Sony
Autorennen in einer Geschwindigkeit, daß einem Hören, Sehen und Bremsen vergeht: Ohne "Rage Racer" ist keine Sony-Sammlung komplett!

2 /2 **Soul Blade** — Sony
Effekte im Dutzend billiger. Nicht übermäßig komplexer, dafür mit jeder Menge Spielspaß ausgerüsteter Nobel-Prügler.

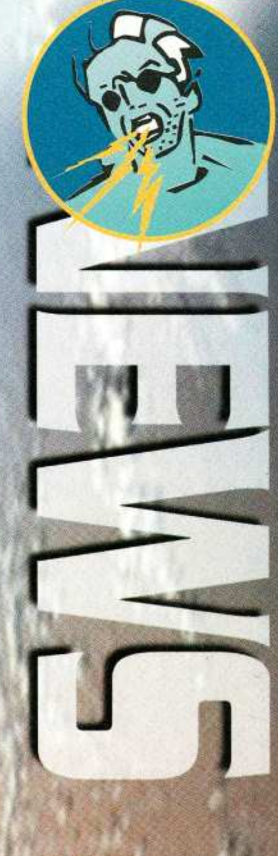
3 /1 **Porsche Challenge** — Sony
Konkurrenz im eigenen Hause: Der "Assoluto"-Flitzer düst auf Platz eins, die brillante Boxster-Action dagegen mit leichten Verkaufs-Einbußen.

4 /3 **Rebel Assault 2** — Lucasarts
Ich wär' so gerne Astronaut: Trotz altbackenem Spieldesign kommt die "Star Wars"-Masche immer noch trefflich an. Ist die "Macht" beteiligt?



5 /- **Alien Trilogy** — Acclaim
Horror-Ausflug zum Sonderpreis: Dank Platin-Rüstung wagen sich die Space-Marines erneut in die "Top 5" vor... Motion-Tracker einschalten!





Schneller spielen: Speed-Zubehör für alle Systeme

Sämtliche Videospiel-Zubehörprodukte des Herstellers "Blaze" sind über den Vertrieb von "Speed" in Deutschland erhältlich.

Das Angebot der Zubehörserie umfaßt die Systeme Gameboy, Nintendo 64, Playstation und Saturn. Neben den üblichen Pads, Joyboards und Anschlußkabeln findet Ihr auch ein Link-Kabel für einen Pocket-Gameboy zu einem Classic-Modell, eine Multi-Lichtpistole mit Adapterstecker für beide 32-Bit-Systeme sowie eine 32-MBit-Speicherkarte (mit 480 Slots auf 32 Speicher-"Seiten") für die Playstation. Diese Memory-Karte zeigt Euch per LED die jeweils aktive Bank an. Die in mehreren Farben lieferbaren Sony-Pads verfügen über eine Zeitlupen- und Dauerfeuer-Funktion und sind für knapp 45 Mark zu haben, die Infrarot-Modelle (zwei Stück samt Receiver) kosten etwa 80 Mark. Beide Pad-Varianten sind an das Original-Design angelehnt. Mangelhafte Zielgenauigkeit müssen wir der griffigen "Avenger"-Pistole bescheinigen: Beim Saturn-Test streute das Schußfeld horizontal und sorgte für Fehlschüsse.





In Kürze erscheint außerdem das Lenkrad "VFR1" für Playstation, Saturn und Nintendo 64, das mit Pedalen kombiniert werden kann. "Blaze"-Zubehör erhaltet Ihr im Fachhandel.



TOP 5

Quellen: Playcom, Theo Kranz Versand

1 /- **Fighters Megamix** — Sega
Auf zur grandiosen Massenkeilerei: Das kommt davon, wenn man in der Schule nichts als Draufhauen gelernt hat...



2 /1 **Saturn Bomberman** — Sega
Bumms-Fallera im Saturn-Land: Ohne Übung geht ein Bomber-Laie gegen einen versierten Profi unter wie ein lecker Fischkutter...



3 /- **Pandemonium** — Sega
Hüpf' mal wieder: Das dynamische Duo rennt durch's 3D-Wunderland und erforscht die Tiefen der Polygonwelten.



4 /- **Amok** — Sega
Besser Amok spielen als laufen: Im Hoppel-Mech fräst Ihr Euch mit Dauerfeuer durch die schwerbewachte Despoten-Festung.



5 /3 **Manx TT Superbike** — Sega
Langsam kehrt Ruhe auf der Insel ein: Die Bike-Nachzügler kommen an und nehmen die Trostpreise des Wettbewerbs entgegen.

Tunnel B1-Wettbewerb: Ab in den Schacht!

MANIAC verlost 20 Original-Soundtrack-CDs des Musik-Zauberers Chris Hülsbeck.

Um an der Verlosung dieser Sound-Perlen teilzunahmen, schickt uns einfach bis zum 18. August eine Postkarte. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, alle eingegangenen Karten nehmen an der Aktion teil.
Unser Adresse lautet:

Redaktion MAN!AC, Kennwort: Tunnel-Sound, Wallbergstraße 10, 86415 Mering.

Wer sich nicht auf sein Glück verlassen will, kann die "Tunnel B1"-CD und alle anderen Hülsbeck-Werke auch bestellen: Kontaktiert einfach "Vision Media", Tel.: 06103/929050, oder schaut im Internet unter http://www.vme.de/synsoniq/ nach.

Sega: Software statt Hardware?

Wie von MANIAC bereits seit längerer Zeit vermutet, wird Sega seinen primären Geschäftsbereich in den nächsten Monaten vom Hardware-Sektor in den Software-Bereich verlagern

Laut der Agentur Reuter gab dies ein offizieller Sega-Sprecher vor wenigen Tagen bekannt. Obwohl nach einer Sega-Schätzung der Umsatz des Consumer-Bereichs (Spielkonsolen und Software) um knapp 50% sinken wird und im Geschäftsjahr 1997/98 nur knapp 2 Millionen Saturn-Grundgeräte verkauft werden sollen (1996/97 waren es noch gut vier Millionen Hardwareeinheiten), wird Sega die Produktion, sowie Marketing und Software-Support für den Saturn aber auch langfristig nicht einstellen.
Gleichzeitig mehren sich die Hinweise auf eine angestrebte Verwandtschaft zwischen Segas geheimen "Black Belt"-Gerät und Win95-Pentiums: Sega will sich in wenigen Wochen am Chip-Hersteller 3Dfx beteiligen, die eine Variante ihres Voodoo-Beschleunigers zum Fundament der "Black Belt"-Grafik-Hardware machen. In den letzten Monaten hat sich die Voodoo-Technologie im PC-Spielebereich durchgesetzt, seit Monaten umwirbt 3Dfx außerdem die Spielautomaten-Hersteller, die z.T. (Atari, Taito) bereits an Voodoo-beschleunigten Spielen arbeiten. Microsoft soll sich wiederum um die High-Level-Tools für "Black Belt" kümmern und mit DirectX-ähnlicher Software einfache Konvertierungen zwischen Win95-PCs und der Sega-Konsole ermöglichen.

Konami kündigt Rekordgewinne an

Ein neues Rekordergebnis sagt der japanische Videospiel- und Automatenhersteller Konami für das laufende Geschäftsjahr voraus.

Mit rund 9 Milliarden Yen vor Steuern erhöhe sich der Gewinn der Firma voraussichtlich um 20% zum vorangegangenen Geschäftsjahr 1996, das im März abgeschlossen wurde. Der Umsatz steigere sich nach Konamis Aussagen um 24% auf knapp 70 Milliarden Yen. Obwohl Konami in diesem Zeitraum rund 80 neue Spiele für die Konsolen von Sega, Sony und Nintendo veröffentlichte, sank der Anteil der Heim-Software am Konami-Umsatz von 50% auf ungefähr 45%. Dagegen werde der Automatenbereich vor allem durch die gestiegene Nachfrage auf den asiatischen Märkten weiter aufholen.

...Gremlin geht an die Börse
Nach der Übernahme des Entwicklungshauses DMA kündigte der englische Spielehersteller Gremlin Interactive jetzt seinen Gang an die Börse an. Gremlin, Anfang der 80er-Jahre gegründet und eines der ältesten Software-Häuser Europas, wird voraussichtlich auf einen Wert von umgerechnet über 100 Millionen Mark geschätzt.

NEWS

•••Französisches 64-Bit-Debüt: Bereits vor der Electronic Entertainment Expo in Atlanta gab der französische Hersteller Infogrames ("V-Rally") seinen definitiven N64-Einstieg bekannt. Neben einem neuen Spiel um den Comic-Helden "Lucky Luke" wird in Frankreich auch "Space Circus" für das N64 entwickelt, laut internem Vermerk ein "Mario 64"-inspiriertes Hüpf-Adventure mit bissigem Bart-Simpson-Humor. Ach ja: Auch ein N64-Spiel um "Die Schlümpfe" ist bei Infogrames in Planung.

Super Football Champ

Mindscape, ab September im Handel



Eine transparente Übersichtskarte zeigt Euch wo welcher Spieler auf seinen Paß wartet.

PS SA

Für Fußballfans veröffentlicht Mindscape Taitos Bildschirmkicker "Super Fußball Champ": Aus der Seitenperspektive spurtet und dribbelt Ihr über das Spielfeld, ein Digikommentator und aufbrausende Zuschauer sorgen für authentisches Stadium-Ambiente. Freundschaftsspiele, Elfmeterschießen, Weltmeisterschafts- und Ligamodus erfüllen den bis zu vier Spielern alle Wünsche. Das auf Action viel Wert gelegt wurde, erkennt Ihr an den ulkigen Foul-Möglichkeiten: Neben dem routinierten Bodenrutscher könnt Ihr Eure Mitspieler packen und mit einem Wurf zu Boden schmettern. Ein Fest für beinharte Hooligans!



Zu harte Schüsse befördern den Ball über das Tor.



NHL Breakaway 98

Acclaim, im Herbst in Handel



Dank Motion Capture-Technik wirken die Bewegungen Eurer "NHL Breakaway 98"-Recken besonders realistisch.

PS SA

In "NHL Breakaway 98" dürft Ihr nicht nur mit den vorgegebenen "NHL"-Teams zum großen Eishockeyturnier antreten, sondern Euch auch eine eigene Mannschaft erschaffen: Gewonnene Punkte versorgen Eure Spieler mit Erfahrung, die sich in verbesserten Eigenschaften niederschlägt. Bis zu acht Spieler nehmen an der flitzenden Eisschlacht teil, ähnlich "Wayne Gretzky's 3D Hockey" könnt Ihr den Puck optional blinken lassen, um ausreichend Übersicht zu gewährleisten. Da alle Stadien aus Polygonen zusammengebastelt wurden, dürfen wir uns auf zischende Kamerafahrten gefaßt machen.



Sachte, sachte: Auch ein Schiedsrichter tummelt sich auf dem Spielfeld.

Clayfighter 63 1/3

Acclaim, im Herbst im Handel



Küß' die Hand: Hinter Taffy's eleganter Geste verbirgt sich eine gnadenlose Rechte.

N64

Nintendo-Fans kennen die Knet-Gang seit ihrem Super NES-Debüt (Test MAN!AC 5/94): Von einem gräßlichen Schleimbatzen aus dem All getroffen, werden in einer schmierigen Zukunft die unerschrockenen "Clayfighter" zum Leben erweckt, auf das sie mit wüsten Prügeleien um die Weltherrschaft ringen. Mit Mr. Frosty, Blob, Hoppy & Co. teilt Ihr krachende Handkanten und zermürbende Tritte aus, die Eure schwabbeligen Gegenüber übel deformieren. Wie in "Killer Instinct Gold" keilen Bitmap-Clayfighter in prunkvollen 3D-Arenen: Freut Euch auf Duelle über den Zinnen einer Burg, im Spielzeugland und auf einem wackligen Steg.



Auch Killerkaninchen Hoppy schwingt wieder die Fäuste.



F-Zero 64

Nintendo, Ende 97 in Japan im Handel



Zum Abheben: Auch in der 64 Bit-Version überspringt Ihr dank vieler Schanzen schwindelerregende Gräben.

N64

Cyberraserei aus der Shigeru Miamoto-Werkstatt: Bis zu vier Spieler zischen in dem 64-Bit-Nachfolger der bekannten Super Nintendo-Raserei "F-Zero" über halsbrecherische Sprungschanzen, Loopings und Steilwandkurven. Wie bei "Mario Kart 64" und "Starwing 64" erwarten wir im Vierspielermodus eine "Battle"-Version, am eigentlichen Turnier nehmt Ihr nur allein oder zusammen mit einem Kumpel teil. Hinter dem Steuer von acht Science fiction-Flitzer rast Ihr über 20 Strecken, wie im Vorgänger erscheinen die planetaren Hintergründe als platte Fläche. Die anvisierte Geschwindigkeit von 60 Frames pro Sekunde läßt auf fließende Optiken hoffen.

Rauschende Loopings verwirren Euren Orientierungssinn.



Last Bronx

Sega für Saturn, gegen Jahresende im Handel



Eure Kämpfer im klassischen Zwei-Runden-Duell. Die Dauer einer Prügelei habt Ihr davor im Optionsmenü festgelegt.



Fächerwirbel: Wenn Eure Stahlwedel pfeifend durch die Luft schneiden, erkennt Ihr verschwommene Schlagspuren.

Nach den "Fighting Vipers" stürzt sich Segas "Last Bronx"-Mannschaft in den Ghetto-Kampf – wie immer bei AM2 im "Virtua Fighter"-Look und mit traditionsreicher Drei-Button-Belegung.

Entgegen "Fighting Vipers" und "Fighters Megamix" hat die Sega-Abteilung ihre jüngste Automatenumsetzung auch technisch am gelobten Klassiker "VF2" orientiert: Die mäßigen Light-Sourcing-Effekte der beiden Vorgänger wurden über Bord geworfen, an die Stelle von Neonscheinwerfern und bunt bestrahlten Kämpfern tritt der seit "Virtua Fighter 2" bewährte High-Rise-Modus. Litten Akira & Co. noch unter heftigen Flackerkrämpfen, haben die japanischen Beat'em-Up-Experten die getrickste Auflösung mittlerweile im Griff – weder Hintergrundflirren noch Charakterschwindsucht trüben die Straßenklopperei.

Acht rabiat gestylte Nachwuchsprügler fegen sich im Asphaltdschungel Holzprügel und Stahlträger um die Ohren. Allerdings müssen die "Last Bronx"-Charaktere nicht wie die "Fighting Vipers"-Bande hinter Gitter: Anstatt in zwischen Wolkenkratzern und Brückenpfeilern aufgehängten Käfigen treffen sich die disziplinierten Martial-Arts-Asse auf gesperrten Plätzen. Während Ihr in "Virtua Fighter" noch die Landschaftsidylle des traditionellen Japans genossen habt, zeigt das Land des Lächelns in "Last Bronx" kalte High-Tech-Fassade: Häuserschluchten, Fußgängerzone, Sportplatz und trostloses Hafengelände erinnern Euch an Action-Filme aus Hongkong. Auch Kämpfer-Outfit und Kampfart zeigen sich im Stil neuzeitlicher Martial-Arts-Exzesse: Die vierschrötig gebauten Prügelknaben steigen mit unverwüstlicher Alltagstracht in den Ring – Lederhose, Jeans und Schmuddelhemd sind in "Last Bronx" Trumpf. Allein die graziöseren Nippon-Mädels haben sich für ihren 3D-Auftritt in Schale geworfen: Die Dame von Prügelwelt schlüpft in hautengen Plastik-Look, zwängt die üppige Polygon-Oberweite in ein Stahlkorsett oder macht den männlichen Gegenspielern im Army-Look Konkurrenz.

Die Kamera zeigt Euren Gewinner aus etlichen Einstellungen, der Kämpfer posiert großspurig.



Streetkid Tommy verprügelt Army-Maid Yoko und rundet seine Kampfstab-Kombos mit einem kräftigen Tritt ab.

Neben Luxus-Dress und Proportion glänzen die Nippon-Mädels auch mit dem eleganteren Kampfstil: Derweil Euch die Männer grobe Holzlatten in den Magen rammen oder mit Metallschrott die Birne weichklopfen, verteidigt die weibliche "Last Bronx"-Front die hübsche Texture-Haut mit beidhändigen Kombinationen.

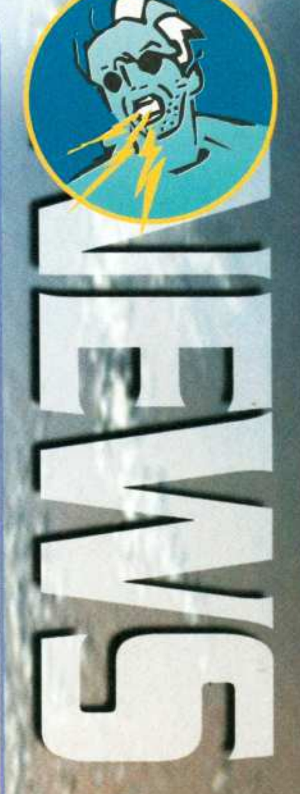


Brutal: Tommy wirbelt mit der Rückhand seinen Stock herum und rammt ihn Fächerschwingerin Lisa ins Gesicht.

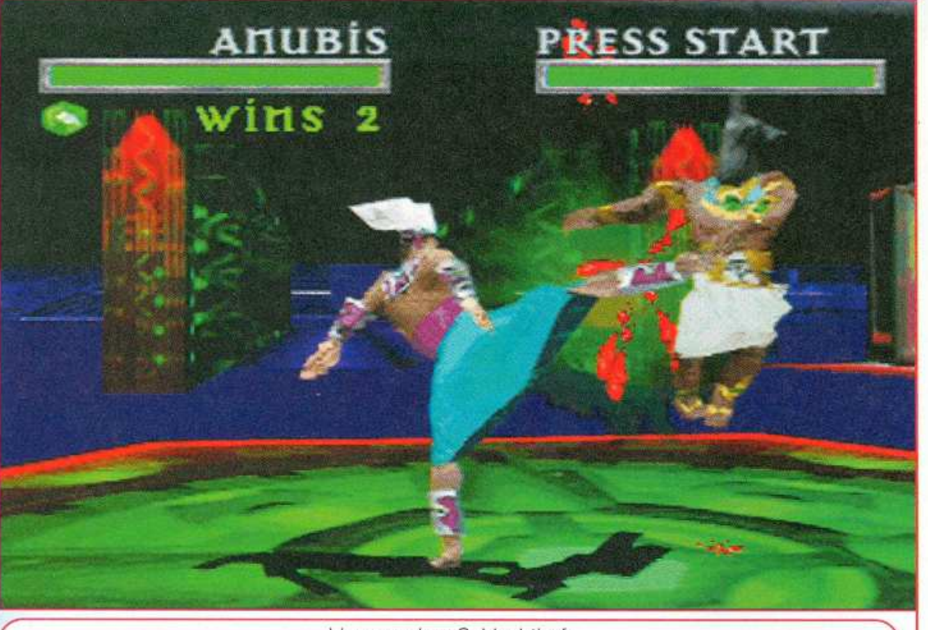
Ob mit eilig zusammengezimmertem Nunchaku oder zwei Stahlfächern – Eure Kämpferinnen tänzeln, drehen Pirouetten und nehmen ihre Widersacher mit fließender Grifftechnik in die Mangel: Ehe Ihr Euch verseht, ist Euer Held zwischen zierlichen Armen und ausladender Oberweit eingekeilt. Die Männer kontern die weibliche Grazie mit rohem Muskelschmalz: Ein Kick gegen den Brustkorb oder ein Stoß mit dem Ellenbogen und Euer Gegner windet sich am Boden. Wer sich nicht flugs aufrafft, bekommt – ganz in VF-Tradition – ein spitzes Knie in den Magen gerammt. *rb*



Nicht so massig wie der Vaquez-Verschnitt aus "Fighting Vipers", dafür doppelt so flink und hübscher: Yoko läßt sich hautenge Army-Hosen und ein knappes Leibchen stehen.



•••SNK goes Silicon Valley: Der japanische Spielautomaten-Hersteller SNK, auf dem Heimmarkt durch die Arcade-kompatible Neo-Geo-Konsole und bald auch durch den Nachfolger "Neo Geo 64" vertreten, hat eine neue Entwicklungseinrichtung im kalifornischen Silicon Valley eröffnet. Weitere Details sind noch nicht bekannt.



Live aus dem Schlachthof:
Harte Treffer und zischende Messerstiche werden mit einer satten Blutfontäne belohnt.



Ganz durch bitte: Mit seinem roten Laser brutzelt Euch Cy-5 aus der Luft oder attackiert vom Boden.

Wargods

N64 Glaubt man der Legende von den Kriegsgöttern (englisch: "Wargods"), müssen wir uns bald warm anziehen: Vor Millionen Jahren flog ein Alien-Transporter an der Erde vorbei und mußte wegen kosmischer Strahlung und technischer Mängel eine wundersame Fracht abwerfen. Erze, geladen mit Lebensenergie, plumpsten auf die junge Erde und gerieten im Laufe der Jahrtausende mit zehn Menschen in Berührung: Diese teils zwielichtigen Individuen wurden dadurch zu zehn supermächtigen Kriegsgöttern transformiert. Langsam fällt den Aliens jedoch auf, daß einer ihrer Transporter wohl abhanden gekommen ist und so schicken sie ihre zwei blutrünstigen Totschläger Grox und Exor auf die Erde. Da jeder Kriegsgott allein über die Aliens herfallen möchte, müßt Ihr Euch vor der finalen Schlacht erst mit den anderen Mitbewerbern prügeln. Als ägyptischer Priester des Todes Ahau Kin, römischer Gladiator Maximus oder gar als fabelhafter Steinkrieger Tak tretet Ihr zum Turnier der Götter an. Auch zwei Mädels schwingen die Fäuste: Die schwarze Hexe Pagan beschwört ihre Zauber und die Wikingerbraut Vallah wirbelt Euch ihre Wurfaxt um die Ohren. Wollt Ihr zu zweit in die Arena steigen, muß sich Euer Gegenüber bei der Charakterwahl einklinken, denn ein VS-Modus, Arenaauswahl oder verschiedene Turniermodi existieren nicht. Spielt Ihr alleine, wählt Ihr einen der Raufbolde und düst per Wurmloch direkt in die erste Arena. Jeder der Kriegsgötter empfängt Euch in seiner heimischen Umgebung, wie die Wüstentempel des Priesters oder die Maschinenhallen des Cyborgs Cy-5 aus dem Jahr 2096. Umrandet von flackernden Kerzen, einem riesigen Pentagramm, biogenetischem Schleim oder einfach nur kleinen Steinchen stampft ihr wütend auf Euren Kontrahenten zu. Wahlweise mit dem Analog-Stick oder dem Steuerkreuz weicht Ihr Schlägen aus, rückt weiter vor, springt oder duckt Euch aus der Seitenperspektive. Wollt Ihr nach vorne oder hinten ausweichen, haltet Ihr den sogenannten 3D-Knopf gerückt und marschiert in einem Bogen um den Gegner herum. Mit etwas Übung und einer Steuerkreuzaktion könnt Ihr so auch 3D-Slides und -Hüpfer ausführen.
Nach dem Vorbild eines indizierten N64-Prügelkollegen stehen die anderen fünf Feuertasten (C-Buttons, A und B) für Blocken, hoher und niedriger Schlag sowie Kick. Zieht Ihr gleichzeitig nach







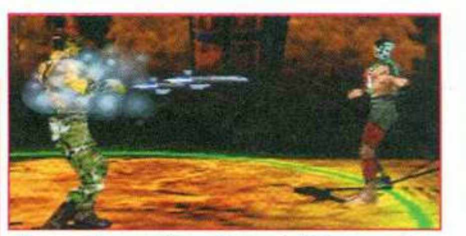
Maximus





Warhead





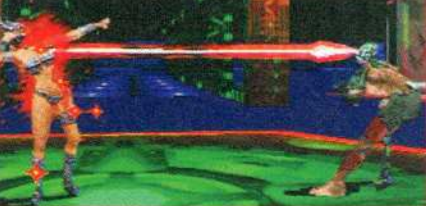










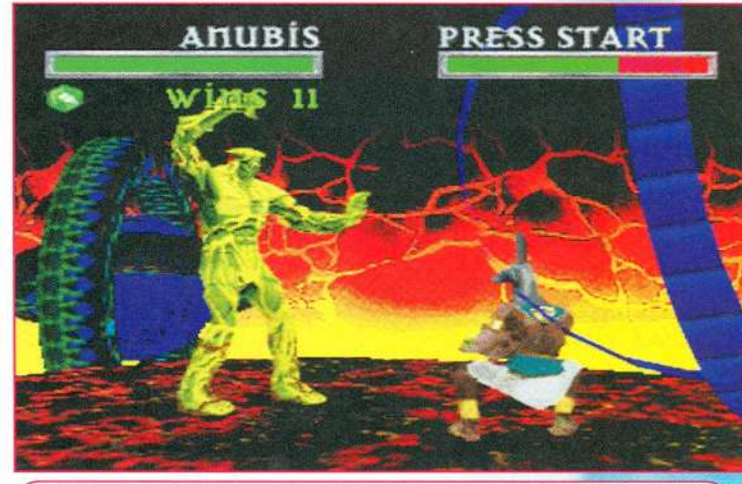




Paßt auf Grox' Bodenstampfer auf: Hat er Euch erst einmal erwischt, seid Ihr gelähmt und dem Wurf des Fieslings ausgeliefert.



Steinmensch Tak wirft mit Felsen und strapaziert Euch mit krachenden Wrestling-Manövern.



Tag der Entscheidung: Oberbösewicht Exor schleudert Euch seine Magiekäfige um die Ohren, die Euch ihm gnadenlos ausliefern.

hinten, führen Eure Knochenbrecher Drehkicks aus. Leider sind die Specials umständlich und schwerfällig; sie lassen sich nur selten gezielt ins hektische Kampfgeschehen einbauen. Auch die komplizierte Tastenbelegung mit extra Blocktaste und 3D-Button gestaltet den Spielablauf schwierig. Trainiert Ihr jedoch dreimal täglich Eure Daumen, feuert Ihr Voodoo, Warhead und Co. elektrische Blitze, Pfeile, Äxte und Raketen um die Ohren. Ihr schleudert sie mit Bodyslam und Frankensteiner zu Boden und verwirrt sie mit schrägen Teleportermanövern. Natürlich dürfen auch hämmernde Combos nicht fehlen, ein ausgefeiltes Combosystem wie bei "KI Gold" findet Ihr jedoch nicht vor. Vielmehr bannt das unentwegte Abfeuern von Specials und Doppelschlägen den Gegner in einen Zustand völliger Hilflosigkeit. Während der Feind dann kurz durchatmet, informiert Euch eine eingeblendete Statistik über Trefferzahl und Schaden. Um den Feind hilflos vor Euch zappeln zu lassen, wendet Ihr den "Containment"-Move an. Dieser Zauber läßt den Gegner erstarren, so daß Ihr entspannt zum Megacombo ansetzen könnt. Habt Ihr Euren Kontrahenten zweimal aufgemischt, wird es Zeit für einen der blutspritzenden Fatalities, mit denen Ihr den Unterlegenen in Stücke hexelt. Die Polygonschläger im Digigewand bewegen sich dabei sehr geschmeidig, ihre Schläge und Tritte wirken jedoch halbherzig und gestellt. Die 3D-Arenen drehen sich zwar fließend, wirken aber ohne herumstehende Gegenstände, Animationen und Witterung kahl. Auch die röhrenden Metal-Gitarren und trommelnden Bongo-Rhythmen klingen wenig berauschend. Spielt Euer kleiner Bruder mit, schafft Ihr im Optionsmenü ein jugendfreies Ambiente. Dieses ist ansonsten sehr mager ausgestattet, außer Schwierigkeitsgrad, bis zu fünf Continues und die Tastenbelegung könnt Ihr nichts am Spiel ändern. Features wie das Regulieren der Kampfstärken, Arenaanwahl und Timerstop findet Ihr nur im geheimen Cheatmenü. oe

Muster von Zapp-Games, Tel: 06131/230492




SPIELSPASS 63%

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Nintendo 64
BRD-RELEASE: 4. Quartal

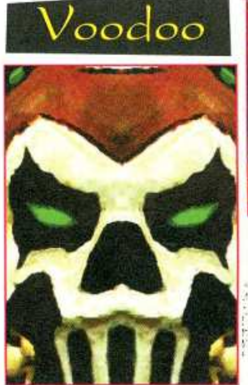
3D-Gemetzel in düsteren Arenen: Umständliche Specials und die komplizierte Steuerung bremsen Eure Prügelfreude.

Auch die "Wargods" schummeln heimlich: Kündigt der grimmige Kommentator im Titelbild das "Wargods"-Turnier an [Bild unten], könnt Ihr mit der Kombination [D-Pad] rechts, rechts, rechts, B, B, A und A ein Cheatmenü freischalten. Hat's geklappt, blitzt der Bildschirm auf und im Optionsmenü erscheint das Cheatmenü [Bild ganz unten]. Hier könnt Ihr Eurem Krieger unendlich Energie verpassen, die Hintergrundlevels bestimmen, den Timer ausschalten und die Fatalities einfacher gestalten.



Options
PLAYER 1 SKILL
PLAYER 2 SKILL
LEVEL SELECT : OFF
GAME TIMER : OFF
EASY FATALITY : ON
EXIT

Voodoo




Teleport: rückwärts, vorwärts + LK
Snake Pull: 2 x rückwärts + LP
Cyclone Claw: vorn-unten + HP + LP
High Bat: hinten-unten + HP
Low Bat: hinten-unten + LP

Vallah





Trap: 180 Grad-Drehung nach hinten + HP
Charge: rückwärts, vorwärts + HK + LK
Axe Throw: vorn-unten + LP
Chop: 2 x vorwärts + HP

Kabuki Jo





Hotfoot: hinten-unten + HK
Sai Throw: vorn-unten + HP
Fire: 1-3 x rückwärts, vorwärts + LP
Katana Slash: 2 x vorwärts + HP + LP

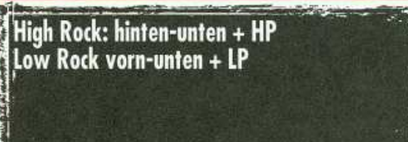
Pagan




Electricity: hinten-unten + HP
Leg Toss: 2 x vorwärts + HK
Double Punch: 2 x vorwärts + HP

Tak





High Rock: hinten-unten + HP
Low Rock vorn-unten + LP





Die Zielhöhe Eurer Waffe wird nicht automatisch justiert: Durch Knopfdruck peilt Jack Boden oder Decke an.



"Area 51"-Nemesis Black Dawn hat Euch eingeholt: Gegen den kybernetischen Riesen hat Jack keine Chance.

Broken Helix

PS Das bestgehütetste Geheimnis der US-Regierung fasziniert nicht nur Ufologen und "Akte X"-Gucker: Auch Konamis amerikanische Entwicklungsabteilung hat sich von dem Mythos "Area 51" (siehe Randspalte) inspirieren lassen und die Gerüchte um tiefgekühlte Außerirdische als futuristischen "Tomb Raider"-Konkurrenten verpackt. Mit Schwertschwingen oder gemeinen Projektilwaffen hatten die Designer ebenso wenig im Sinn wie mit emanzipierten Busenwundern: Anstatt eine fesche Polygonmaid zu bewundern, lotst Ihr den US-Marine und Sprengstoffexperten Jack Burton durch die stahlverkleideten Korridore des "Area 51"-Komplexes. Im Ausbildungslager wurde Jack im Umgang mit hochmodernen Strahlern und waffenlosen Kampf geschult, für ein Kurs in Etikette blieb vor lauter Drill keine Zeit: Jack pöbelt seine Kollegen an, schüchtert die "Area 51"-Besatzung ein oder kommentiert seine Aktionen mit großspurigen Sprüchen – und das alles in Kaugummi-geprägtem Gossen-Slang. Ob Ihr ein genetisch entstelltes Versuchskaninchen in Fetzen ballert oder eine Bombe entschärft, läßt Euren Macho-Marine kalt – Old Jack hat immer den passenden Spruch parat. Reißt Euer 3D-Held mal keine Possen, beschwert er sich über seine Mission: Der Genetiker-Stab von "Area 51" ist Amok gelaufen, Abteilungsleiter Fritz droht damit, das "Area 51"-Geheimnis an die Presse zu verhökern. Als Gegenleistung für sein Stillschweigen will der durchgeknallte Wissenschaftler einen Haufen Dollars und freies Geleit zum Privat-Jet. Allerdings hat Fritz die Rechnung ohne Jack Burton gemacht: Während die "Area 51" von Reportern, Weltuntergangs-Propheten und militärischen Unterhändlern belagert wird, soll der Bombenexperte zwei Sprengladungen entschärfen. Derweil Ihr die obersten beiden Stockwerke durchkämmt und Euch mit aufdringlichen Spinnen-Mutanten herumschlagt, tickt im unteren Bildschirmeck die Echtzeit-Uhr. Habt Ihr nicht binnen 20 Minuten beide Ladungen entschärft und sämtliche Überwachungskameras ausgeschaltet, ist das Ultimatum der Terroristen abgelaufen: Fritz zündet die Bomben, eine FMV-Sequenz zeigt die Sprengung von "Area 51" – ein schwarzer Tag für das Militär und alle Ufo-Kultisten. Hat Jack aber den heißen Draht von Zünder zu Sprengsatz rechtzeitig gekappt, gehen die Erpresser leer aus. Doch trotz erfolgreicher Mission ist die Aufregung für Euren braven Marine noch nicht vorbei: Eure Vorgesetzten schicken den berüchtigten Black Dawn und seine Einheit in den Sicherheitstrakt. Die gewissenlosen Mordbuben sollen nicht nur die rebellierenden Genetiker mundtot und die

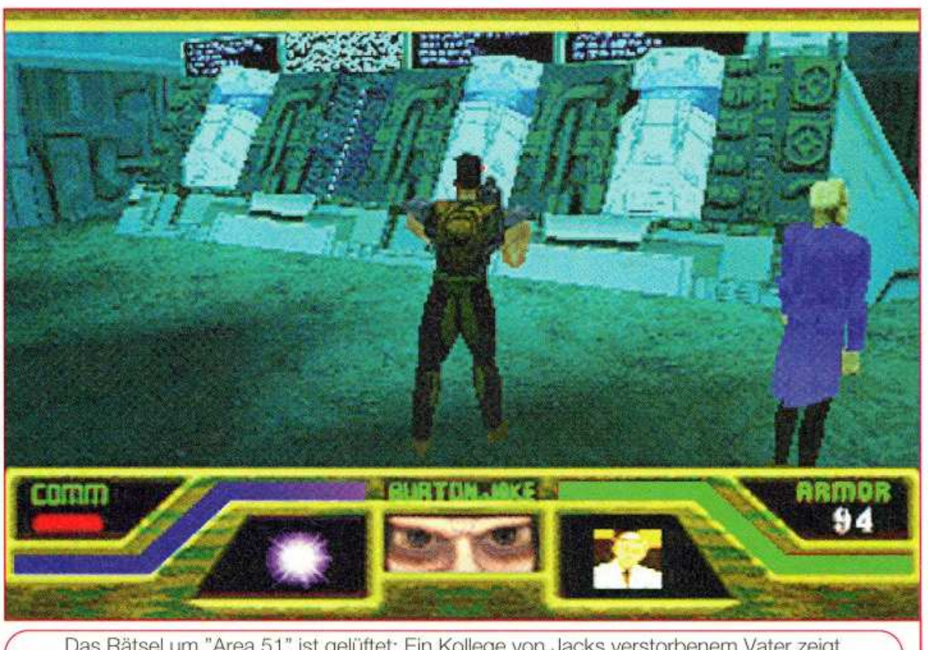
Dieser Aufzug ist mit einer Sprengladung gesichert: Erst wenn Ihr mit Fritz verhandelt, wird die Bombe entschärft.



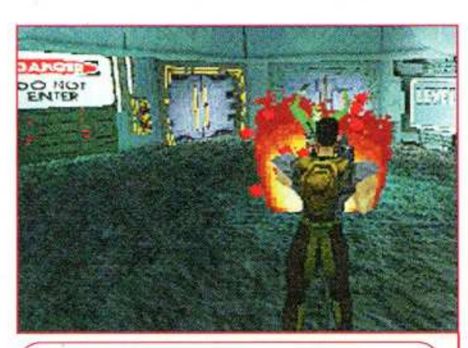
Klassisches Plattform-Puzzle: In der Lagerhalle balanciert Jack über schwebende Lastenaufzüge.



Jack krabbelt durch die Lüftungsschächte: Das Tunnelsystem wird von Robot-Kanonen bewacht.



Das Rätsel um "Area 51" ist gelüftet: Ein Kollege von Jacks verstorbenem Vater zeigt Euch drei Tiefkühlkammern mit extraterrestrischen Besuchern.



Suizid-Kommando: Die Wissenschaftler haben sich scharfe Bomben-Pakete auf den Rücken geschnürt.



Sensations-Journalismus: Die fesche TV-Reporterin will ein Exklusiv-Interview mit den Terroristen herausschlagen.



Zeigt Bomben, Roboter und Verfolger: Die Automap wird als rotierendes Linienmuster über die Spieloptik gelegt.

Daten zum Top-Secret-Projekt "Broken Helix" sichern – als potentieller Mitwisser um die "Area 51"-Mysterien soll auch Jack Burton (sprich: Eure Spielfigur) aus dem Weg geräumt werden.
Konamis Designer haben das Wettrennen um die Geheim-Files als neuartige Verfolgungsjagd konzipiert: Euer Marine irrt durch dämmrige Gänge, zerlegt Wächter-Dronen und deaktiviert Energie-Barrieren, während aus Eurem Funkgerät die Status-Berichte von Black Dawns Einheit dröhnen. Wer reichlich Erfahrung mit englischer Kino-Kost gesammelt hat, amüsiert sich über bösartige Filmanspielungen und erkennt humorvoll betonte Akzente – vom biederen Deutschen bis hin zum näselnden Engländer. Sprecher wie Texter haben vor keinem Tabu halt gemacht: Oft erkennt Ihr erst beim zweiten Hinhören, ob Eure Verfolger belanglose Possen reißen oder Euch ein Exikutionskommando auf den Hals hetzen. Das Timing Eurer Aktionen bestimmt Story-Line und Spielauflösung: Habt Ihr die bedrängte Reporterin vor Black Dawn erwischt und das Modul für die Satellitenstation kassiert oder hat die Killertruppe die TV-Journalistin bereits vor Eurer Ankunft kaltgestellt? Dirigiert Euch die telepathische Botschaft eines Außerirdischen zur untersten "Area 51"-Ebene oder kämpft Ihr bloß um's nackte Überleben? Die Automap hilft weiter: Wenn knapp hinter Euch ein Bataillon roter Marine-Dots über das Scanner-Bild hechtet, bleibt für Alien-Forschung keine Zeit – Black Dawns Einheit wird von einer unzerstörbaren Laser-Barriere geschützt und feuert aus allen Rohren. Bevor Ihr Euch an die rasante Echtzeit-Hatz gewöhnt habt und in Euch der Architektur zurechtfindet, vergehen frustige Warmspielstunden.
Der Streß lohnt sich: Konamis Designer haben sich von der klassischen Adventure-Aufbereitung gelöst und den Schwerpunkt von der Objekt-Tradition (sammel, untersuchen und tauschen) auf den interaktiven Plot-Verlauf gehievt. Keine Minute vergeht ohne panischen Blick auf den Scanner oder einen beherzten Fluch. Wenn Euch Commander Black Dawn per Funkgerät Morddrohungen an den Kopf wirft und im Hintergrund Schüsse durch die Gänge hallen, muß selbst der hartgesottenste Abenteurer schlucken. Auch wenn Ihr Euren aktuellen Spielstand wegen miesem Timing verwerfen müßt – ein Plot ist spannender als der andere und läßt Euch bis zur Auflösung keine Ruhe. Stimmung und dramatischer Science-fiction-Soundtrack entschädigen für die lieblos zusammengeschusterte Echtzeitumgebung, eckige Charaktere und vorsintflutliche FMV-Szenen. Auch die schwammige Steuerung ist zu verschmerzen: Exzessive Schußwechsel sind genauso selten wie Jump'n'Run-Einlagen. *rb*

Zapp Games, Mainz, Tel:06131/230492



Kaum habt Ihr die Alien-Kammer aufgestöbert, kraucht eine Horde Spinnen-Mutanten aus dem Lüftungssystem.



Fritz rechtfertigt seine Aktion mit hehren Zielen: Das Militär will mit den Alien-Genen unbesiegbare Mutanten züchten.



Robot-Regiment

Zu eng für Jack: Ihr steuert die Wartungsdrone in die Kontrolleinheit für Satelliten.

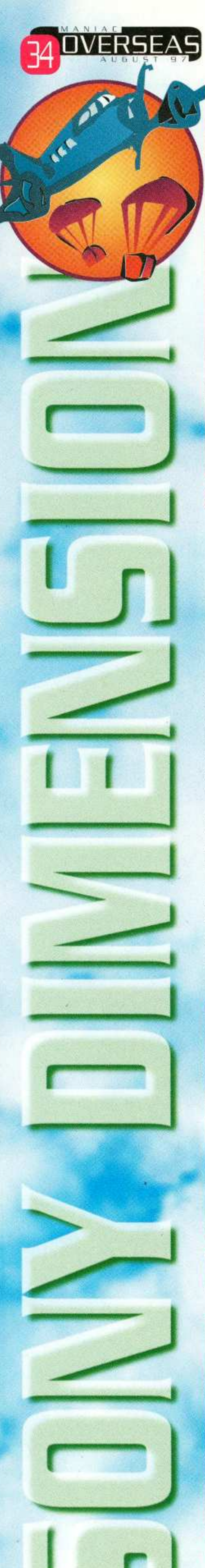
Wenn Euch Giftnebel und Energie-Barriere dicht auf die Texture-Pelle rücken, sucht Jack sein Heil im "Robot Command Center": Euer Marine klemmt sich hinter das Schaltpult und dirigiert aus der Ego-Ansicht kleine Roboter durch das Stockwerk. Die flinken Wartungswiesel sammeln Med-Packs, Waffen-Upgrades oder Panzerwesten ein und quetschen ihre Blechbirnen durch enge Passagen. Mit dem Kreuz-Button tauschen Roboter und Jack Ausrüstungsgegenstände: Ihr nehmt Eurem ferngesteuerten Helfer ein Heilmittel gegen toxische Gase ab oder drückt der Maschine ein Steckmodul für die Satellitenkontrolle in die Stahlklauen. Allerdings kostet die Robot-Steuerung Zeit: Sind Euch Black Dawns Marines zu dicht auf den Fersen, verzichtet Ihr auf die Robotersteuerung oder startet den Abschnitt erneut. Wer trotz Feindnähe in aller Seelenruhe über den Kontrollen brütet, wird schnell überrumpelt: Die Schaltpulte verbauen Euch den Fluchtweg.

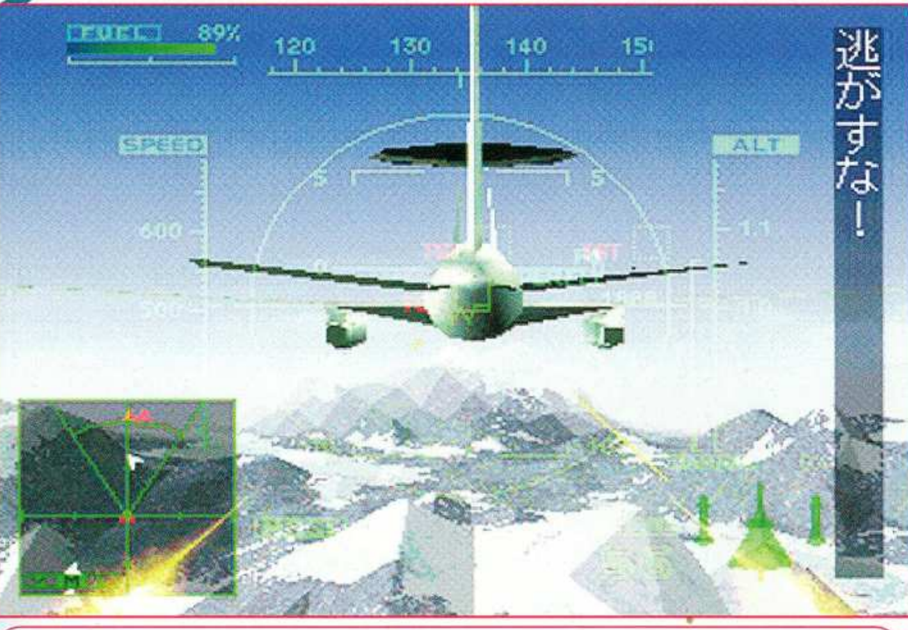


Für Euren Marine tödlich: Der Roboter schwebt durch eine Giftgaswand.



Area 51 beschäftigt die erhitzten Ufo-Gemüter seit Jahrzehnten: Die Gerüchte reichen von Genforschung über geheime Waffenprojekte bis hin zu außerirdischen Gefangenen. Die beliebteste Alien-These knüpft an den berüchtigten Roswell-Absturz an: Augenzeugen wie Ex-Militärs wollen ein Ufo-Wrack und dessen Alien-Insassen gesehen haben – laut US-Regierung stürzte allerdings kein Raumschiff, sondern ein defekter Wetterballon ab. Die Ufo-Verfechter bleiben entgegen den staatlichen Aussagen beharrlich: Viele vermuten das Roswell-Ufo und seine Piloten im unterirdischen "Area 51"-Gelände.





Keine Chance für den Feind: Hoch über einem Gebirge nehmt Ihr ein Bombergeschwader samt Begleitjäger ins Fadenkreuz.



Im Hangar ersteht Ihr laufend die neusten Kampfflugzeuge, die Ihr mit den erspielten Credits bar bezahlt.



Tückisches Ziel: Diese Radarstation liegt in einem erkalteten Vulkankrater.

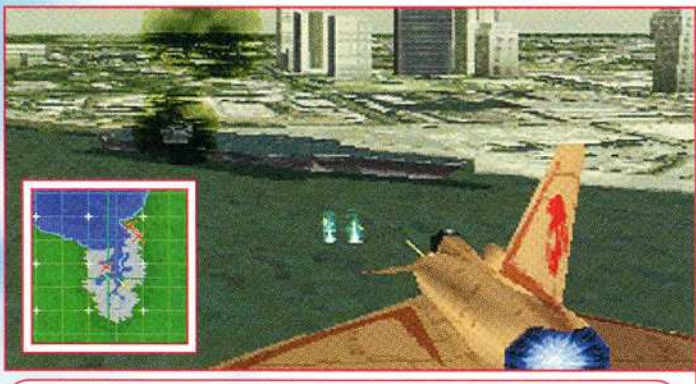
Ace Combat 2

PS Während die Automatenumsetzung "Ace Combat" (MAN!AC 9/95) sich mit der selbstjustierenden Steuerung eher an einem Ballerspiel orientierte, nähert sich "Ace Combat 2" schon eher einem Flugsimulator. Um die Steuerung jedoch intuitiv zu gestalten, wurde dabei auf umständliche Doppelbelegungen und Spezialkommandos verzichtet, Eure Waffen sind auf Standard-Raketen und eine Bord-MG beschränkt.

Nachdem Ihr Euch als Fliegerneuling im Hangar zum Dienst gemeldet habt, führt Euch der Chef in die Kommandozentrale: Die Sattelitenaufnahme eines anonymen Verbrecherstaates dient Euch als Einsatzplan, Ihr dürft zwischen verschiedenen Routen bzw. Missionen wählen. Dabei beeinflußt Eure Entscheidung den Verlauf des Krieges. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, lauscht Ihr im "Briefing"-Raum den Instruktionen Eures Chefs: Ja nach Mission gilt es feindliche Bombergeschwader abzufangen, eigene Staffeln zu eskortieren, Festungen auszuradieren, Flugzeugträger zu versenken oder Geheimwaffen des Gegners auszuspionieren und vom Himmel zu schießen. Während Euer Boß in langen Zügen die taktische Lage erklärt und auch Hintergrundinformationen herausrückt, zeigt Euch der Computer Eure Flugroute und zu erwartende Gegner. Anschließend dürft Ihr Euch selbst über das Zielgebiet klicken und die Kampfstärke der Gegner überprüfen. Habt Ihr Euch alle Instruktionen eingeprägt, marschiert Ihr zum Hangar, wo Ihr zu Beginn einen von zwei Jägern besteigen könnt. In höheren Missionen dürft Ihr obendrein einen Wingman mitnehmen, der sich je nach Befehl um weniger wichtige Boden- oder Luftziele kümmert. Nach einer kurzen Ladepause findet Ihr Euch mitten im Kampfgeschehen wieder, denn auf die Start- und Landesequenzen wurde verzichtet. Da Ihr Euer Flugzeug nicht selbst mit Raketen und MGs bestückt, verfügt Euer Jäger je nach Modell über ein Standard-MG sowie Luft-Luft- und Luft-Boden-taugliche Raketen. Die Kampfkraft Eures Düsenjägers bestimmt dabei nicht nur Flugverhalten, sondern auch Euren Raketenvorrat. Bei Tag oder Nacht, unter einer diesigen Wolkendecke oder bei strahlenden Sonnenlicht düst Ihr über verwinkelte Gebirge oder ländliche Ebenen und harrt der rot und weiß markierten Ziele auf Eurem Radar.

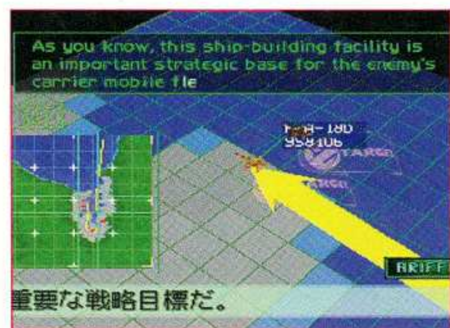


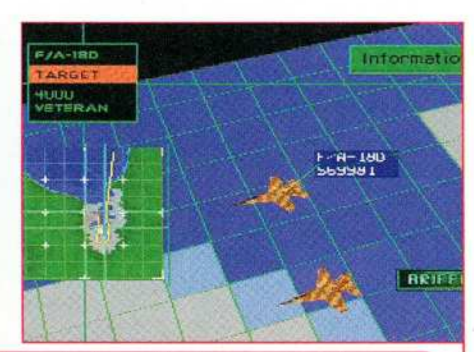
Zerstört Nachschubwege: Bis der Feind die stählerne Brücke repariert hat, ist der Krieg schon verloren.



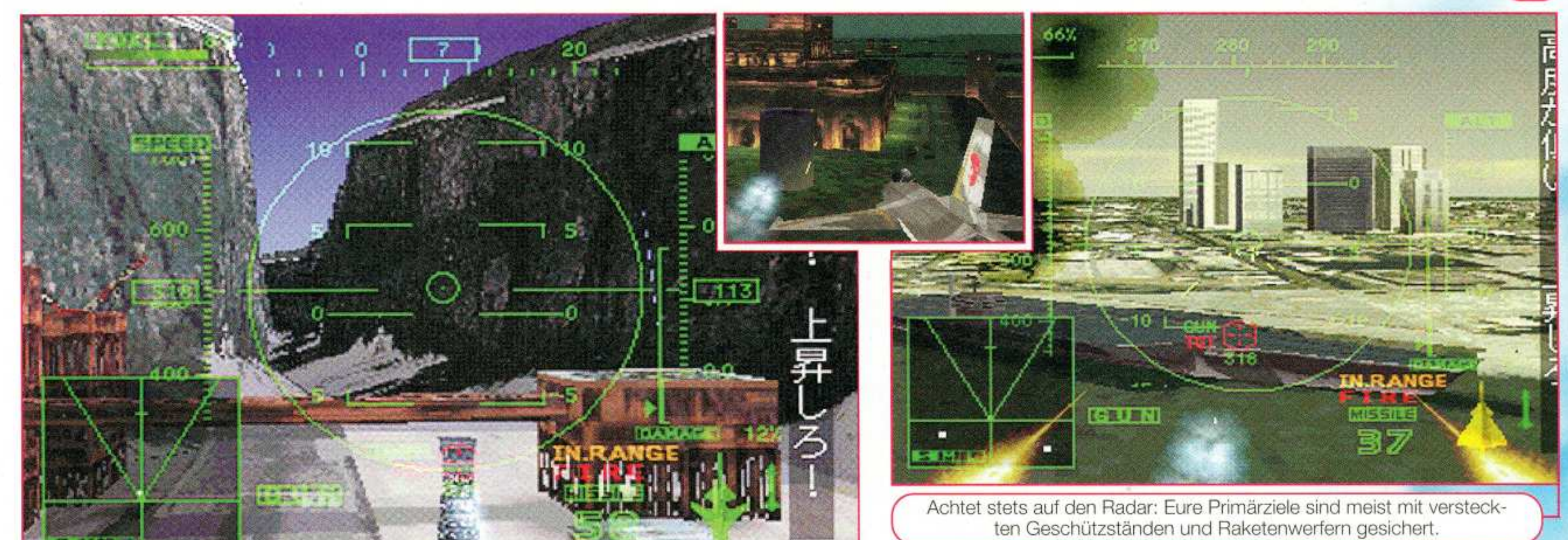
Zurücklehnen und genießen: Nach erfolgreicher Mission zeigt Euch die Wiederholung den finalen Anflug auf Euer Primärziel. Auf der Übersichtskarte seht Ihr danach die Flugroute und alle Abschüsse.







Nachdem Ihr eine Mission gewählt habt, instruiert Euch die Computersimulation: Während Euch der englischsprachige Kommandant über die taktische Lage aufklärt, beschreibt eine Animation Eure Flugroute. Anschließen informiert Ihr Euch über die feindlichen Einheiten.



Hier ist Präzision gefragt: Um die geheime Basis im eisigen Krater zu erreichen, müßt Ihr Euch durch eine mit SAM-Raketenstellungen gespickte Schlucht schlängeln.

Achtet stets auf den Radar: Eure Primärziele sind meist mit versteckten Geschützständen und Raketenwerfern gesichert.

Hightech sei dank, könnt Ihr den Feind schon vor dem Sichtkontakt ausmachen und gleich mit einer knatternden MG-Salve empfangen. Im waghalsigen Tiefflug oder mit einer gekonnten Schleife nehmt Ihr nun Eure Primärziele auf's Korn: Mit Euren Raketen sprengt Ihr Bunker, Raketenwerfer, Geschützstellungen, Treibstoffdepots, Kommandozentralen und feindliche Abfangjäger. Das Maschinengewehr ist wiederum für brummende Bomber und clevere Eurofighter gedacht. Im Gegensatz zu den lahmen F-16- und MIG-Jägern bringen Euch letztere mit gekonnten Loopings und Ausweichmanövern ins Schwitzen. Eure Gegner beherrschen obendrein gemeine Ablenkungsmanöver, locken Euch von Eurem Ziel weg und nehmen Euch gemeinsam in die Zange. Habt Ihr trotz aller gegnerischen Trick und Kniffe die Missionsziele erfüllt, verwöhnt Euch das "Replay" mit Eurer finalen Siegersalve aus wählbarer Perspektive.
Zurück in der Zentrale überschüttet Euch Euer Boß mit Auszeichnungen und Credits für alle Abschüsse. Mit diesen bezahlt Ihr anschließend die Reparatur Eures Fliegers sowie neue Flugzeugmodelle, die im Lauf Euer Karriere freigeschaltet werden.
"Ace Combat 2" schafft mit der stimmungsvollen Missionsvorbereitung und den taktischen Karten ein gespanntes Kriegsambiente: Im Luftkampf verbreiten Digifunksprüche eine nervöse Stimmung, die Ruckelreihen wie detailreichen Polygonlandschaften lassen keinen Zweifel am Ernst Eurer Lage. Die ausgeklügelten Missionen sorgen mit Sturzflug-, Luftkampf-, und Tiefflugsequenzen für Langzeitmotivation, kein Auftrag ähnelt dem vorangegangenen. Die Gegner agieren im Laufe Eurer Karriere immer cleverer: Statt der Quantität steigt die Qualität der feindlichen Flieger. Schade ist jedoch, daß Ihr Euren Jäger nicht selbst mit Waffen bestücken könnt, verschiedene Raketentypen oder Bomben hätten zusätzlich taktische Akzente gesetzt. Dafür ist die Steuerung simpel wie pixelgenau, der flotte Spielablauf reizt auch zu planlosen Zwischendurch-Raubzügen und wüsten Kamikaze-Trips. Die heulenden Metal-Gitarren runden "Ace Combat 2" zu einem hervorragenden Action-Flugsimulator ab, ein Geheimtip für alle Fliegerasse und Actionfans mit Simulationsfaible. *oe*

Muster von Zapp, Tel. 06131/230492

Großangriff: Über ländlichem Gebiet eskortiert Ihr ein schaurig brummendes Bombergeschwader.



Übermütige zerschellen krachend am Boden: Achtet beim Anflug auf Bodenziele auf Euren Höhenmesser.

Für wahre Fliegerhelden gibt's nur ein akzeptables Steuerinstrument: Wer mit dem normalen Pad im Luftraum nicht zurechtkommt, der greift zu Sonys Analog-Doppelstick. Mit dem gut 100-Mark-teuren Luxus-Zubehör steuern sich die Namco-Jäger fast wie ihre großen Vorbilder.



Das Cockpit





SONY DIMENSION



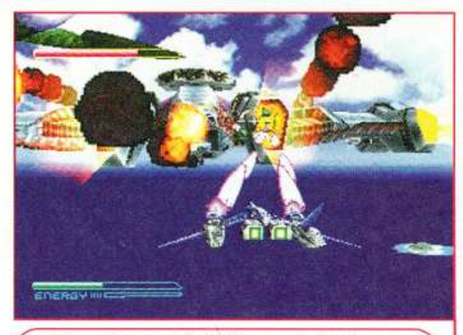
Rasante Action im Waldgebiet: Von allen Seiten stoßen Mech-Vögeln auf Euch hinab, gleichzeitig bedrohen Euch "Star Wars"-inspirierte "Walker".

Gamera 2000

PS

Was macht ein Playstation-Spieler, dem "Panzer Dragoon" auf dem Saturn gefällt? Antwort: Er kauft sich "Gamera 2000"! Bei diesem 3D-Ballerspiel düst Ihr per Kampfflieger oder Hochgeschwindigkeits-Motorrad durch eine detailreiche Polygonwelt und knallt alles ab, was sich Euch in den Weg stellt. Das Ziel dieser Aktion ist die Vernichtung menschheitsbedrohender Supermonster! Um vor dieser herkulanischen Aufgabe zu bestehen, hilft Euch eine freundlich gesinnte Flugechse im Maxi-Format: Gamera, so der Name des B-Movie-berüchtigten Monstrums, dient als Feuerlieferant fürs Grobe. Bleibt Ihr nämlich länger auf dem Feuerknopf, justiert Ihr (wie beim Sega-Vorbild) mehrere Ziele gleichzeitig und entfesselt mit dem Loslassen des Triggers Gamera's Odem: Eine gelenkte Feuersbrunst verkokelt alle markierten Objekte und fügt auch den dicken Endbossen vernichtende Schäden zu.
Um die 360-Grad-Umgebung zu kontrollieren, dreht Ihr mit den L/R-Tasten die Blickrichtung jeweils um 90 Grad: So fängt der weitsichtige Weltenretter eine auf dem Radar gesichtete Formation von Jägern ab, die sich von hinten oder seitlich an seine Düsen geheftet hat.
Am Anfang der Krise und zwischen den Abschnitten verfolgt Ihr FMV-Sequenzen, die Euer Team vorstellen und die nächste Aufgabe vermitteln. Nach zwei Einsätzen in luftiger Höhe schlagt Ihr Euch mit einem Hover-Bike durch's Unterholz, wo Ihr den Kampf mit stapfenden "AT-ST"-Walkern aufnehmt. Schnell, aktionsgeladen und kurzweilig: So läßt sich der Spielverlauf von "Gamera 2000" kurz charakterisieren. Grafisch reicht das Werk wegen einiger grober Polygonfehler nicht an sein prominentes Vorbild heran, sorgt jedoch mit anspruchsvoller 3D-Spielmechanik für schweißnasse Baller-Hände. *cb*

Muster von Zapp Games, Tel.: 06131/230492



Dauerfeuer auf die fliegende Festung: Monsterkumpel Gamera spuckt nach dem Lock wuchtige Feuersalven in's Ziel!


SPIELSPASS 75%

HERSTELLER: Virgin
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: nicht geplant

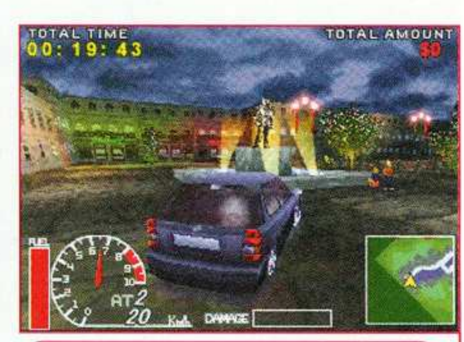
AB 12

Dreister "Panzer Dragoon 2"-Clone mit Dauer-Action: Trotz gelegentlicher Grafikfehler ein lohnender Baller-Titel.





Links erkennt Ihr eine Zielsuch-Salve, in der Mitte bekämpft Riesenechse Gamera einen hartnäckigen Lava-Bewohner. Rechts seht Ihr eines der FMV-Intermezzi.



Power-Start in den dritten Abschnitt: Rechts unten erkennt Ihr die Karte. Bei der Wegwahl seid Ihr völlig frei!

Runabout

PS

Als gesuchter Räuber ist Euch jedes Mittel recht, innerhalb des Zeitlimits zum rettenden Fluchtpunkt zu gelangen: Mit einem von mehreren Gefährten (Truck, Vespa-Roller, Sportwagen) bahnt Ihr Euch einen frei bestimmbaren Weg durch die belebte Polygon-Innenstadt, schürt an der Küste entlang und holpert in einer versteckten Abkürzung sogar durch U-Bahn-Tunnel! Während Eurer Flucht übertönt Ihr das Schreien der verletzten Passanten durch coole Rocksounds, der Highscore orientiert sich am Wert der vernichteten Obststände, Tische und Zivil-Fahrzeuge: Fantasy-Experte Climax ("Landstalker") legt mit seinem Rennspiel-Debut eine rotzfreche Tour-de-Force vor, die durch ihre Dynamik keine Langeweile aufkommen läßt. Leider stören Polygon-Fehler das Bild, außerdem bleibt Ihr etwas zu oft im Grafikbrei hängen. Trotz der nur drei Abschnitte eine bemerkenswerte Gewalt-Satire, die Freaks auf jeden Fall anspielen sollten! *cb*

Muster von Zapp Games, Tel.: 06131/230492



Schreiende Menschen, flüchtende Cops & jede Menge Zerstörung: Bahnt Euch den Weg durch Downtown!


SPIELSPASS 72%

HERSTELLER: Climax
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: nicht geplant

AB 18

Ambitioniert, laut, schrill: Als Highway-Krimineller bahnt Ihr Euch den Weg durch das polizeiliche Polygon-Chaos.





Unter Techno-typischen Plateauschuhen leidet die Balance: Euer Mädel ist hübsch, aber wacklig auf den Beinen.

Groove on Fight

Saurus' 2D-Keilerei erscheint dank SNK-Vertrieb mit beigefügter RAM-Cartridge: Entgegen den SNK-eigenen Automaten-Hits lohnt sich der Modul-bedingte Aufpreis allerdings weder technisch noch spielerisch – die 12 Charaktere turnen mal rucklig, mal träge durch farbarme Sparkulissen. Allein das ungewöhnliche Charakter-Design lockt den Beat'em-Up-Begeisterten: Vom Raver über den blaß-gesichtigen Grufti bis zur üppigen Techno-Emanze sind sämtliche Auswüchse moderner Underground-Kultur vertreten. Für die traditions-bewußte Generation schwingen sich Charaktere wie ein greiser Kartenspieler oder ein maskierter Indio in den Ring. Die Kampfstruktur erinnert an SNKs "King of Fighters"-Titel: Anstatt sich einzeln die Sprite-Köpfe einzuschlagen, treten die Figuren als Zweiermannschaften gegeneinander an – landet ein Prügler auf der Matte, springt der Partner ein.
Für Hardcore-Klopper mit Hang zum Skurrilen ist "Groove" einen Blick wert, für ernsthafte Duelle zu chaotisch und unausbalanciert. *rb* Zapp, Tel:06131/230492



Bösartige Persiflage oder Hommage? Euer Cowboy-Grufti verbrutzelt die Gegner mit Bodenwellen à la "Fatal Fury".

SPIELSPASS 61%

HERSTELLER: Saurus
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: nicht geplant

Triste Arcade-Klopperei mit abgedrehten Kämpfern, bizarren Comic-Specials. Interessant, aber unübersichtlich.

AB 16



FMV-Einlage aus der TV-Serie: Die Macross verwandelt sich in einen riesigen Schlachtroboter.



Nach der Verwandlung steht die Welt Kopf. Der Boden wurde um 90 Grad gekippt, der Bodenkampf wird zum Luftgefecht.

Vor der Macross-Transformierung: Ihr rauscht durch einen verwinkelten Schacht zur Stadtebenen des Schiffsriesen.

Macross

Starwars-Fans zücken schon bei der Zerstörung eines Planeten die Tempo-Packung, für Anhänger der japanischen Space-Opera "Super Dimensional Fortress Macross" sind Bodycounts in Milliardenhöhe Alltag. Wenn überschwere Zentraedi-Kreuzer die Menschheit ausrotten und Titelheld Rick Hunter die Projektile tausendfach um das Cockpit zischen, schlagen die Anime-Herzen höher.
Bandais Mech-Videospiele sind zwar fast genauso zahlreich wie die Explosionen am "Macross"-Himmel, die Dramaturgie und Dynamik des Genre-Urvaters wurde allerdings noch nie maßstabsgetreu wiedergegeben: Wie in den meisten "Gundam"-Umsetzungen mußten die Zeichentrickflotten mäßig gerenderten Sprite-Mechs weichen, der episch angelegte "Macross"-Plot wurde tüchtig durch die Mangel gedreht und auf seichte Shoot'em-Up-Länge gestaucht. Trotzdem glänzt die jüngste Umsetzung als einzige "Macross"-Ballerei mit Serien-gerechtem Sprite-Getümmel und Raketenhagel. Ihr dirigiert Rick Hunters Veritech-Mech durch Minenfelder, zerblast dutzendweise Mechs und düst durch die stählernen Eingeweide von Schlachtkreuzern. Wer beim Aufklärungsflug über Planetenoberflächen oder Macross-City landen will, verwandelt seinen Veritech per Rechtstaster in einen Roboter und hastet mit geschulterter Laser-Wumme über den dreidimensional ausgebreiteten Bitmap-Boden. Während im Hintergrund vorgerenderte Parallax-Ebenen vorbeihuschen und die Zentraedie mit Orbitalgeschützen die Planetenoberfläche zertrümmern, nehmt Ihr Eure Widersacher unter Suchraketen-beschuß. Ob sich Mechs und Raumjäger in einer Hintergrundebenen verschanzen oder nach vorne zoomen – Euer Zielsuchsystem macht zwischen den gegnerischen Anflugebenen keinen Unterschied und nimmt bei gedrücktem B-Button jeden Feind aufs Korn. Hat das Peilsystem den Gegner erfaßt, rauscht in Serien-Tradition ein ganzes Raketengeschwader ins Ziel – nur Kommando-Mechs und Endgegnervehikel halten den Projektilhagel aus.
Mit leichtgängiger Steuerung und rasantem Level-Schnitt ist "Macross" spannender als die vorangehenden Bandai-Ballereien: Für Serien-Fans ist der Titel ein Schnupperspiel wert, für Schießwütige ohne Mecha-Faible ist die geradlinige Renderschlacht Mainstream-Kost – konsequent und spielbar, aber ohne Faszinations-Faktor. *rb*
Erhältlich bei Zapp, Tel:06131/230492



SPIELSPASS 65%

HERSTELLER: Bandai
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: nicht geplant

Horizontale Renderschlachten nach berühmtem Zeichentrick-Vorbild: Flott und fair, aber schwach präsentiert.

AB 12



Über Laser-Beschuß lacht der Zentraedi-Pilot: Ihr peilt die Schiffssegmente mit Suchraketen an.



Weltraumfriedhof: Ihr manövriert zwischen Wrackteilen hindurch, im Hintergrund legt ein Bomber Raumminen.

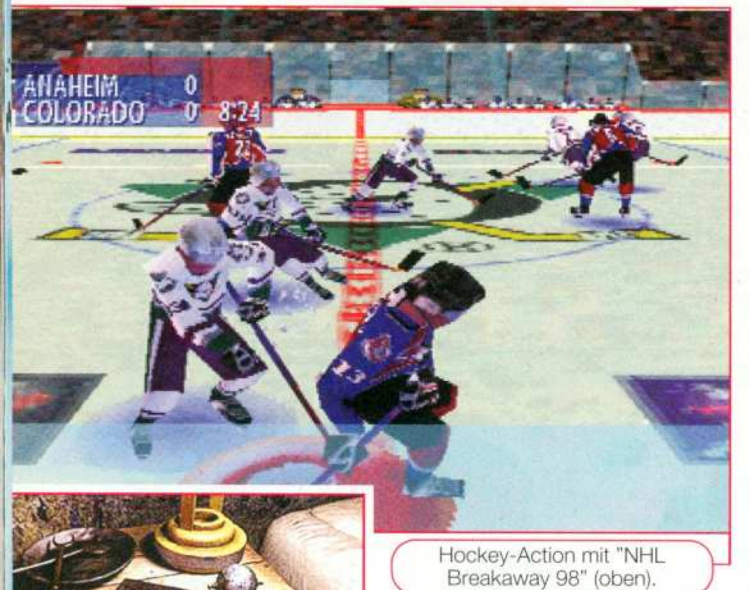


SPIELE-SHOWDOWN IN ATLANTA

Alle Hits 97/98 auf 24 explosiven Seiten

Goodbye Los Angeles, welcome Atlanta: Die Veranstalter der jährlichen Electronic Entertainment Show (e3) ließen sich vom Glanz vergangener Olympia-Tage inspirieren und erklärten die Südstaaten-Metropole zum diesjährigen Mekka aller Spiele-Freaks. Vom 19. bis zum 21. Juni pflügten mehr Fachbesucher als je zuvor durch zwei riesige Hallen und gut 200 Konferenzräume, um die 300 Firmen präsentierten sich im Licht der Interactive-Entertainment-Branche. Von Nintendo bis Microsoft, von Sony bis Panasonic, von Vic Tokai bis Blue Byte kamen Anbieter aus der ganzen Welt, um mehrere hundert neue Spiele zu zeigen. Auch wenn in diesem Jahr Hardware-Überraschungen ausblieben (kein Wort über 3DO M2), entdeckten unsere Vielflieger Christian und Martin jede Menge faszinierende CDs und Module. Auf den folgenden Seiten offenbaren wir die Highlights der Messe, in der nächsten MAN!AC führen wir die e3-Reportage fort, bieten Work-in-Progress-Berichte der vielversprechendsten Spiele und wagen einen prophetischen Blick ins Jahr 1999. Also, dran bleiben! *mg/cb*





Hockey-Action mit "NHL Breakaway 98" (oben).

Acclaim

"It's a brand new Game" - Mit einer qualitativ hochwertigen Spielepalette und Dutzenden von Displays machte Acclaim auf sich aufmerksam. Der N64-Titel **Extreme G** war erneut ein großes Stück fortgeschritten, und man konnte bereits einige der Waffen-Extras anwenden: Laser-Barrieren und Projektil-Dauerfeuer würzen den schnellen Renn-Alltag der Future-Biker. **Forsaken** auf der Playstation glänzte mit extrem flottem Scrolling und ersten CPU-Schiffen, auch **Batman & Robin** war vor Ort (siehe Preview ab Seite 8).

Die exzellente Grafik des N64-**NFL Quarterback Club '98** (kommt auch für Playstation) ließ den Besucher an ein kleines Wunder glauben – zum erstenmal nutzt ein Spiel die hohe Auflösung des Nintendo-Geräts und zaubert unglaublich detaillierte Grafiken auf den Bildschirm. Ebenfalls überragend wirkt **NHL Breakaway '98**, dessen Playstation-Version neue Maßstäbe setzt: Völlig flüssig jagen sich die Polygon-Cracks den Puck ab und lassen auf eine neue Referenz in Sachen Hockey hoffen. Für Anfang '98 ist mit **NBA Jam '98** die Fortsetzung des Action-Basketballs für Playstation und N64 geplant: Ihr habt die Wahl, ob Ihr im Simulations- oder Jam-Modus antretet und dunkt mit Polygon-Hünen zum Siegtreffer ein. "Back to the roots" heißt es bei **WWF '98**: Statt simplem Combo-Geschlägere werden sich hier auf Playstation und N64 realistische Wrestler mit komplexen Griffen und Würfen bearbeiten. Die Automatenversion von **Magic the Gathering: Battlemage** ist noch nicht fertig, da werkelt Acclaim schon an einer Playstation- und Saturn-Fassung: In diesem Strategie/Action-Mix bekriegen sich Magic-Kreaturen mit herbeigezauberten Monstren und teleportieren sich bei Laser-Beschuß aus der Gefahrenzone der Kampfarena. Beim Probespiel am Automaten führte das einfache, aber fesselnde Konzept zu Suchterscheinungen – nur ein Plausch mit einem der Entwickler ließ uns kurzzeitig Luft holen. Mit **Riven**, leitet Acclaim die Nachfolge der Adventure-Ikone "Myst" ein. Mit faszinierender Grafik und stilvoller Musik wendet sich auch der zweite Teil mehr an bedachte Rätsel-Naturen als an ungeduldige Sony-Abenteurer.

Fast fertig: Acclaims "Fantastic Four"-Geprügle.

"Battlemage": Hier noch ein Bild der PC-Version.

Bereits mit Waffen-Extras und Sound: "Extreme G".







Mit "Grand Tour Racing '98" wagt sich Activision in den Rennspielzirkus. Unser Messe-Eindruck war durchaus positiv.

Activision

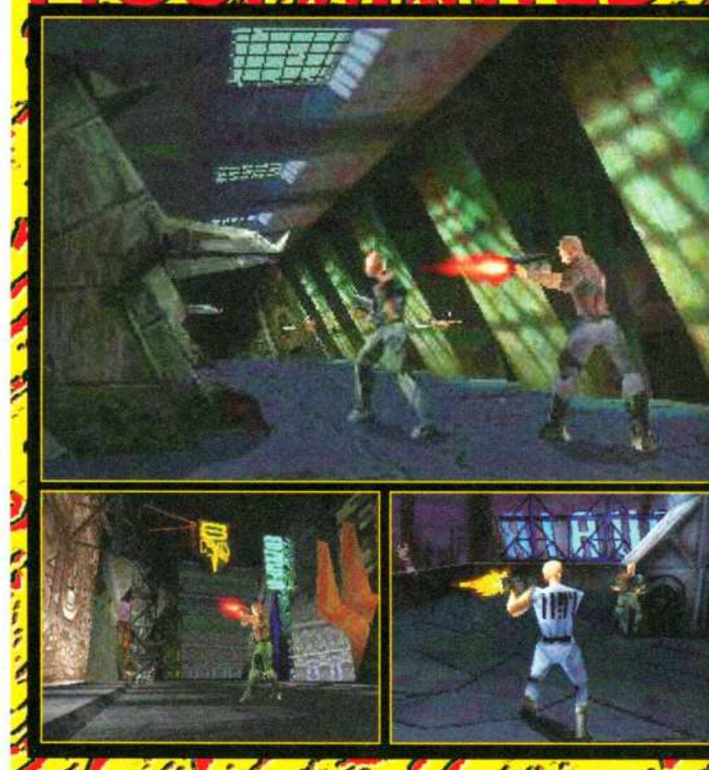
Nachdem der Videospiel-Pionier vor einigen Jahren reorganisiert wurde, fährt Activision wieder auf der Erfolgslinie. Im Portfolio der kalifornischen Company finden sich zwar zumeist PC-Titel, doch ein Playstation-Trio hält die Konsolen-Fahne hoch. Über **Pitfall 3D** haben wir in den letzten Ausgaben bereits berichtet, doch die Veröffentlichung wurde jetzt auf Anfang '98 geschoben. In Atlanta konnten wir Pitfall Harry zwar durch hübsch animierte 3D-Kulissen von Tempelruinen, Vulkanen und Canyons geleiten, doch Level-Design und Grafik-Engine reifen erst in den nächsten Monaten.



Im Angesicht des Monsters ergreift Pitfall Harry die Flucht

Schon im Herbst soll dagegen das neue Autorennen **Grand Tour Racing '98** an den Start gehen. Entwickelt vom

MOST WANTED





Obwohl die meisten 3D-Kulissen von "Pitfall 3D" bereits existieren, erleben wir Harrys neueste Abenteuer erst 1998.

Newcomer Eutechnyx, lockt der Titel mit unglaublich vielen Optionen: Euch stehen 40 verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, die Ihr im Rally-, Offroad- oder Sport-Modus durch sechs lange Kurse lenkt. Ob in Ägypten, Moskau oder Hongkong – die Grafik sieht sowohl in der Einspieler-Variante als auch im Zwei-Spieler-Splitscreen sehr vielversprechend aus. Ob "Grand Tour Racing '98" (das übrigens den Link-Modus unterstützt) Konkurrenten wie „V-Rally" oder "Rage Racer" aus der Bahn wirft, prüfen wir demnächst in einem ausführlichen Preview.



"One" überzeugt mit Action: Lichteffekte, Kamerabewegungen und Feuerkraft summieren sich zu einem Lasergewitter der Extraklasse.

American Softworks

Sport, Rennspiel & Action: Das Konsolen-Programm von ASC deckte ein breites Spektrum an Genres ab. Action pur bei **One** (Playstation): Mit schneller 3D-Engine und massiver Feuerkraft schießt Ihr Euch als Cyborg John Cain durch ein Inferno an Plasmaschüssen, Raketen und Explosionen. Mit einem "Rage-Meter", das von Eurer Leistung bestimmt wird, legt das Programm Eure Feuerkraft fest – konventionelle Power-Ups gibt's hier nicht. Bei **Colliderz** bewegt Ihr Euch auf beiden 32-Bittern als Pilot eines futuristischen Vehikels auf einer Hockey-ähnlichen Spielfläche. Der Nachfolger der von Gremlin entwickelten "Hardcore 4x4"-Rallye wird auf der Sony-Konsole von ASC programmiert: Im Vergleich zum Vorgänger gibt's bei **TNN Motor Sports Hardcore 2** allerdings wenig Verbesserungen. Die Grafik-Engine ist dieselbe geblieben, lediglich ein technisch gelungener Split-Screen wurde in's Offroad-Gerase implementiert.





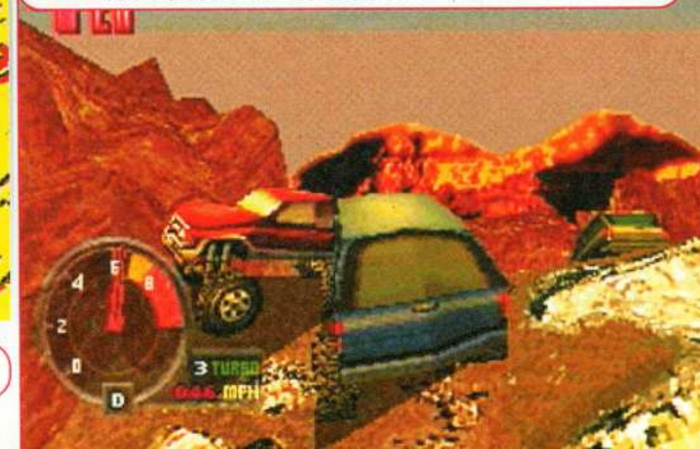
Bei "Colliderz" führt Ihr einen aggressiven Kampf um den Puck: Martialische Gondelschiffe mit futuristischen Waffen führen Euch zum Action-Sieg.



"TNN Outdoors Bass Tournament" läßt Euch in glasklaren FMV-Gewässern angeln.



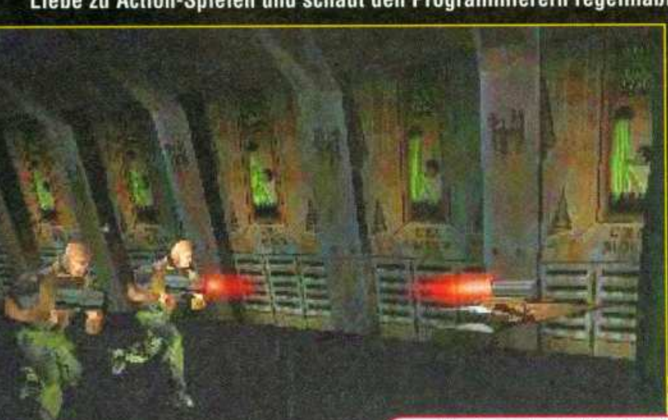
Über Stock und Stein: Ob der von ASC entwickelte Nachfolger von "Hardcore 4x4" bei uns erscheint, ist noch offen.



Apocalypse

Das gab's noch nie: Megastar Bruce Willis kooperiert mit Activision, um „die Mutter aller Actionspiele" zu entwickeln. „Apocalypse" ist mit einem Budget von rund fünf Millionen Mark das aufwendigste Activision-Produkt und soll im Herbst auf den Markt kommen. An der Seite des komplett gerenderten Bruce Willis ballert Ihr Euch durch ein futuristisches Laser-Inferno, um die vier Reiter der Apokalypse von der endgültigen Vernichtung der Menschheit abzuhalten. Die 3D-Umgebung sieht erstaunlich gut aus und ist mit 30 Bildern pro Sekunde technisch auf der Höhe.

Eigens für die Präsentation von „Apocalypse" karrte Activision Bruce Willis ins örtliche Planet Hollywood, wo er sich dreißig Minuten humorvoll und schlagfertig der Reporter-Schar erwehrte. Videospiel-Freak Willis („Ich hab' sogar ein 32X!") zeigte sich fachkundig, offenbarte (völlig überraschend) seine Liebe zu Action-Spielen und schaut den Programmierern regelmäßig über die Schulter. Bei der Pressekonferenz postierte sich die aufstrebende US-Musikerin Poe an seiner Seite, die etliche Lieder zum Spiel beisteuert und auch als gerenderte Spielfigur auftauchen wird. Momentan sieht es so aus, als würde sich der ganze Aufwand in einem guten bis sehr guten Playstation-Spiel niederschlagen – bei Erfolg können wir sogar einen Film zum Spiel erwarten.

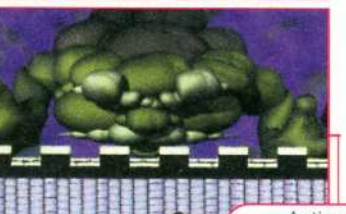


Verdammt gut: Mit tatkräftiger Unterstützung von Bruce Willis entsteht bei Activision das Action-Inferno "Apocalypse".









Action Adventure deluxe: Mit "Monkey Hero" wandelt BMG auf Links Pfaden.

BMG

Neben den DMA-Spielen, die wir Euch ab Seite 10 im einzelnen vorstellen, hat BMG eine Handvoll andere Entwickler unter seinen Fittichen. Von New Level Software kommt beispielsweise eine Art 3D-Remake von „Paperboy“: **Courier Crisis** zeigt 250 schwierige City-Missionen eines Fahrradkuriers, der mit seinem Mountainbike Punks ausweicht, das hektische Chinatown durchstreift und sich mit 160 Gegenständen herumplagt. Noch sieht die 3D-Grafik auf Playstation und Saturn etwas fehlerhaft aus, doch bis zur Veröffentlichung im November haben die Programmierer alle Zeit, um ihre Routinen zu optimieren.

Exklusiv für die Playstation kommt **Monkey Hero**, laut Newcomer-Entwickler „Blam“ ein Action-Adventure im „Zelda“-Stil. In der Tat sieht die putzige 2D-Grafik (identische Perspektive wie beim 16-Bit-“Link“) aus, als wäre sie einem Nintendo-Spiel entsprungen. Was Euch in den 14 Dungeons, auf 2500 Bildschirmen und bei den 45 verschiedenen Gegnern genau erwartet, steht noch nicht fest. Wir freuen uns jedenfalls auf den Abenteuer-Start im ersten Quartal 1998. Spätestens dann ist auch **The Tour** für die Playstation auf dem Markt, das erste Produkt der „Virtual Music“-Serie. Wer will, mißbraucht mit dem beigepackten „Vpick“ seinen Tennisschläger und begleitet die virtuelle Band mit strammen Gitarren-Riffs – kein richtiges Spiel, sondern eher ein amüsanter Party-Gag.

Ernst wird's für angehende Playstation-Söldner bei **Spec Ops**: Als US-Ranger bewegt Ihr Euch in einer schnuffigen 3D-Umgebung und erfüllt taktisch angehauchte Action-Missionen. Im Dschungel, der Antarktis und vier weiteren Gebieten feuern, krabbeln, kraxeln, sprinten und fighten sich die Einzelkämpfer durch eine Woge von Spezialeffekten. Ende '97 beginnt die Hardcore-Mission der 32-Bit-Heroen.

Außerdem bastelt BMG an einer Fußballsimulation: Als Namensgeber favorisiert BMGs PR-Fachmann Hans-Joachim Amann Jungstar Lars Ricken von der Borussia...andere Vorschläge?



Fahrradkurier in der Rushhour: "Courier Crisis" offenbart das hektische Biker-Leben in einer amerikanischen Großstadt.





In einer detaillierten 3D-Umgebung erledigen die "Spec Ops"-Söldner ihre Spezialaufträge: Action/Taktik-Gemisch erster Güte.



Neue Sequenzen von "Resident Evil 2": Eine spielbare Demo wird mit dem "Director's Cut" von Teil 1 ausgeliefert.



"Marvel Super Heroes" für die 32-Bitter: Auch 1997 bleibt Capcom seinem Ruf als Prügelspiel-Experte treu.

Capcom

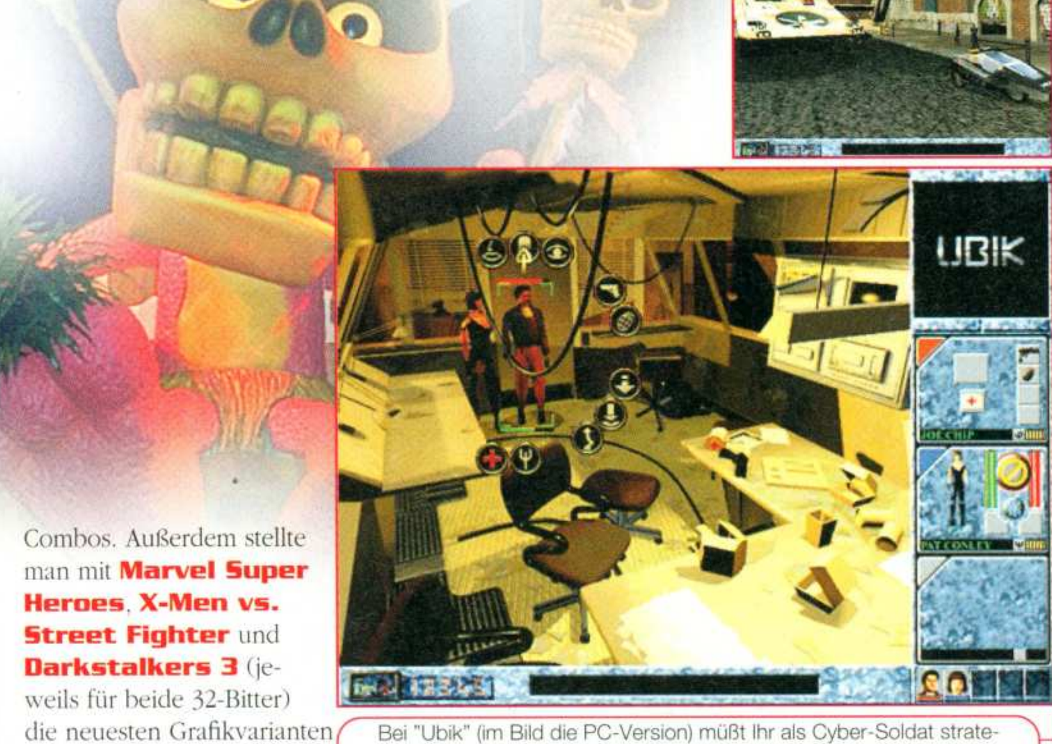
Enttäuschung beim Prügelspezialisten: Trotz pompöser Racoon City-Polizeistation (komplett mit angefaulten Cops, skelettierten Hunden und wankenden Zombie-Mädeln) gab's kein spielbares **Resident Evil 2** (kommt erst 1998), sondern nur die Saturn- und Playstation-Versionen des "Director's Cut" vom ersten Teil. Die ungekürzte FMV-Einleitung und einige neue Kameraperspektiven sind jedoch der einzige Unterschied zum Vorgänger: Virgin will den Titel mit beigelegter "Resident Evil 2"-Demo zum Sonderpreis im Herbst veröffentlichen. Mit **Breath of Fire 3** setzt Capcom die erfolgreiche Rollenspielreihe auf der Playstation fort. Ihr sucht in isometrischer Perspektive den Schrein des Drachens, gesteuert wird mit einem neuen Icon-System. Neben **Mega Man X4** (Herbst 1997) konnte man auch die erste 3D-Variante des blauen Knilchs bewundern: Noch schreitet **Mega Man Neo** etwas unbeholfen durchs 3D-Neuland, doch bis zur Premiere im Winter soll sich grafisch noch einiges ändern. Mit dem Arcade-Doppelpack **Dungeons & Dragons Collection** dürfen sich alle 32-Bit-Actionfans auf gelungene Umsetzungen der scrollenden Beat'em-Up-Automaten "Shadow over Mystaria" und "Tower of Doom" freuen. Doch auch bei der **Super Street Fighter 2 Collection** gibt's Prügel satt: Zwar fehlen im Vergleich zu den Automaten ein paar Animationen, doch die drei Spiele "Super Street Fighter 2", "Super Street Fighter 2 Turbo" und "Street Fighter II Alpha Gold" versprechen Fans trotzdem lange Duellnächte. Die Playstation-Version des Polygon-Debüts **Street Fighter EX Plus** ist bereits fertiggestellt, wird jedoch erst Ende des Jahres veröffentlicht. Die 3D-Variante ist mit dem Automaten identisch und überzeugt mit flüssigen Kampfmanövern und bewährten





"Mega Man Neo": 3D-Exkurs exklusiv für die Playstation





Bei "Ubik" (im Bild die PC-Version) müßt Ihr als Cyber-Soldat strategische Gefechte auf einem isometrischen Schlachtfeld führen.



Combos. Außerdem stellte man mit **Marvel Super Heroes**, **X-Men vs. Street Fighter** und **Darkstalkers 3** (jeweils für beide 32-Bitter) die neuesten Grafikvarianten der betagten 2D-Prügel-Engine aus "Street Fighter 2" vor.

Codemasters

Neben den bekannten Micromachines V3 und dem Playstation-Sportspiel Jonah Lomu Rugby wurde nur ein neuer Konsolentitel gezeigt: Bei **TOCA Touring Car Championship** rast Ihr mit den offiziellen Touring-Kutschen von BMW und Mercedes um die Kurse von Brands Hatch und Silverstone, während Ihr bis zu 15 drängelnde Konkurrenten abwehrt. Bis zum Ende des Jahres soll das Inhouse-Projekt fertiggestellt sein.

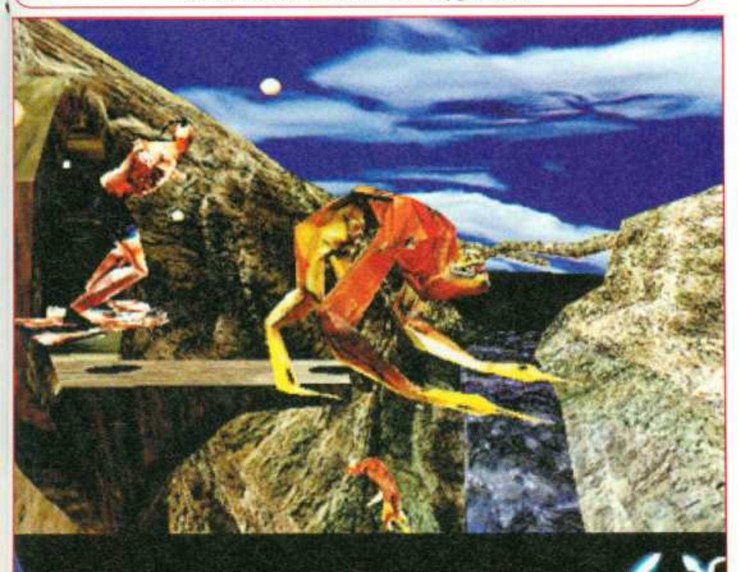
Cryo

Der französische Entwickler hatte nur einen kleinen Raum im pompösen "Georgia Dome" reserviert, in dem eine frühe Version des Playstation-Actionknallers **Pax Corpus** präsentiert wurde: Eure spärlich bekleidete, dafür allerdings umso mächtiger bewaffnete Heldin erforscht ballernd die detailreichen, flüssig scrollenden Polygonlabore des Dr. Ellyis und heizt alarmierten Wachsoldaten und Mutanten mit sieben wirkungsvollen Kanonen ein.





"Dreams" von Cryo (hier noch PC-Bilder) versetzt Euch in eine surrealistisch anmutende Polygonwelt.



Zwei kommende Sony-Titel gab's nur in einer PC-Version zu spielen: Beim 3D-Abenteuer **Dreams to Reality** schwebt, lauft und kämpft Euer Irokesen-Ego durch eine illusionäre Alternativwelt. Seltsam anmutende Felskonstruktionen und verrückte Phantasiewesen sorgen für ein ungewohntes Spielgefühl. **Ubik** ist die Umsetzung eines Sci-Fi-Romans von "Blade Runner"-Vater Philip K. Dick: Hier kämpft Ihr auf einer isometrischen Karte mit 30 verschiedenen Waffen gegen KI-gewappnete Brigaden und verteilt Eure Truppen strategisch, um der Übermacht zu trotzen.





Crystal Dynamics

Mit ihrem zauberhaften Jump'n'Run **Pandemonium** hat Crystal Dynamics schon einen „It's a MAN!AC" eingeheimst – der Playstation-Nachfolger hat gute Aussichten, ebenfalls ein Prädikat zu erringen. Die sowieso schon beeindruckende Grafik-Engine des Erstlings wurde dezent überarbeitet, bei den Levels hat man dafür eine gehörige Schippe draufgelegt. Die Schauplätze sind diesmal noch surrealistischer und sehen atemberaubend aus. Auch spielerisch wurde aufgestockt: Mehr Rätsel, weitere Extras und deutlich unterschiedliche Talente der beiden Protagonisten versprechen noch abwechslungsreicheres Spielvergnügen. Sexy Nikki sowie Hofnarr Fargus mit seinem Puppen-Sidekick Sid fühlen sich auf der Playstation pudelwohl, werden jedoch erstmal nicht für den Saturn umgesetzt. Auch ein N64-Engagement von Crystal Dynamics ist nicht in Sicht.





Grafik-Zauber zum Verlieben: Mit traumhaften 3D-Kulissen und liebevollen Animationen begeistert "Pandemonium 2".



MOST WANTED

Gex 2: Enter the Gecko

Eine der Messe-Überraschungen war das Playstation-Update von „Gex“: Mit dem 3DO-Erstling hat das technisch und grafisch unglaublich coole „Gex 2: Enter the Gecko“ allerdings wenig zu tun. Die freche Echse durchstreift eine hochauflösende 3D-Landschaft, die optisch fast schon N64-Qualität aufweist. Die einzelnen Welten orientieren sich an bestimmten Themen und sind gespickt mit Anspielungen auf Hollywood, Fernseh-Kult und Medien-Overkill. Leider kommt auf den nebenstehenden Bildern die prachtvolle Animation des Helden sowie der Umgebung nicht ganz rüber. Seid versichert, daß "Gex 2" in natura wesentlich beeindruckender aussieht und grafisch keine Playstation-Konkurrenz fürchten muß. Wenn sich Crystal Dynamics ranhält, schwingt sich Gex rechtzeitig zu Weihnachten in die Charts.

Dreamworks

Die 1995 gegründete Firma, ein Joint-Venture zwischen Microsoft und Dreamworks, verließ sich ganz auf die Anziehungskraft der Spielberg-Dinos aus **The Lost World**: Neben einigen PC-Titeln entwickelte man für die 32-Bitter das Spiel zum Sommer-Blockbuster, der in den USA bereits mit großem Erfolg gestartet ist. Als einer von drei Dinos oder als Wissenschaftler hetzt Ihr im Chaos der "Lost World" inmitten von frappierend realistischen Sauriern durch 24 verschiedene Grafik-Szenarien, immer auf der Hut vor schnappenden Raptoren und elektrisch geladenen Absperrzäunen. Beim Anspielen glaubt man zunächst kaum, vor einem 32-Bitter zu stehen: Aufwendig gestaltete Landschaften gaukeln einem Film-Niveau vor, einige der Urtiere scheinen der Playstation-Demo-CD entlaufen zu sein. "The Lost World" soll noch im Spätsommer über Sega bzw. Electronic Arts erscheinen.

"Lost World": Welches Urvieh hätten's denn gern?

Dino-Action: Als Mensch nutzt Ihr natürlich technologische Vorteile!

MOST WANTED

Hercules

Kaum in den Kinos, schon im Spiel: Wenn Disney's „Hercules“-Streifen im Herbst in Deutschland anläuft, stolziert der muskelbepackte Hüne auch durch Playstation-Levels. Entwickelt von Eurocom, ähneln die filigranen Bewegungsabläufe des Jump'n'Runs dem „Aladdin“-Meisterwerk auf Segas Mega Drive. „Hercules“ bietet zehn Levels intelligent arrangierte Hüpfspielkost im 2D-Ambiente mit geschickten 3D-Spielereien und anderen technischen Tricks. Eine in jeder Beziehung erfrischende Abwechslung zu den 3D-Orgien, ganz im Stil edler disneyscher Animations-Kunst. Den Vertrieb für Deutschland hat sich übrigens Sony gesichert.







http://www.acme.netcologne.de

TEKKEN 2
COMPETITION
4. bis 9. August
1. PREIS
1 PlayStation Display

0221 – 240 88 00



NINTENDO 64

- NINTENDO 64 299,-
- Controller64 (bunt) 59,90
- Lenkrad64(Mad Catz) 159,90
- Controller Pak (bunt) 29,90
- Controller Pak 1K 44,90
- Adapter 39,90
- Blast Corps 119,90
- Fifa64 129,90
- Int. Super Star Soccer 149,90
- Mario 64 99,90
- Mario Kart64 99,90
- Pilotwings 64 119,90
- Star Wars 139,90
- Turok 139,90
- Wave Race 64 99,90



PlayStation

- PlayStation&PlayStation-Cap* 299,-
- PSX+Tekken 333,-
- PSX+Ridge Racer 333,-
- Controller (bunt) 49,90
- Controller (Sony) 44,90
- Controller Alps 89,90
- **Dual Analog/Digital Controller 69,90**
- Memory Card (bunt) 39,90
- Memory Card (24MEG) 109,90
- Namco Fighting Stick 99,90
- RGB-Scart-Kabel .... ab 29,90
- Laserpointer-Gun 129,90
- Lenkrad (Mad Catz) 149,90
- Umbauchip (jp&us) 39,90
- Multinorm-Umbau 89,90



Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12, Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickern für Deine Memory-Cards aus.

Merchandise

- Hint-Books ....
  - Final Fantasy VII 29,90
  - MK Trilogy 29,90
  - Mario Kart 29,90
  - Soul Blade 29,90
  - Tekken II 29,90
  - Tomb Raider 29,90
  - Turok 29,90
- Model-Kits.(z.B. FF VII) 34,90
- Poster .... ab 5,00
  - Soulblade DIN A1 25,00
- Jurassic Pet (s.Abb.) 29,90
- PlayStation Cap 29,95
- PlayStation T-Shirt 29,95
- PlayStation Polo-Shirt 59,90

PlayStation (Spiele)

- Agent Armstrong 89,90
- Broken Helix 99,90
- Carnage Heart 89,90
- Command&Conquer 89,90
- Crash Bandicoot 99,90
- Crow: City of Angels 89,90
- Crypt Killer 109,90
- Dragonheart 89,90
- Dungeon Keeper 99,90
- Excalibur 89,90
- Fifa Soccer ´97 89,90
- Formel 1 109,90
- International Super Star Soccer Pro. 89,90
- King of Fighters 79,90
- Lost Vikings II 99,90
- Legacy of Kain 99,90

*solange Cap-Vorrat reicht !!!

PlayStation

- Magic the Gathering 89,90
- Micromachines V3 99,90
- Monster Truck 99,90
- NBA Hangtime 89,90
- NBA Jam Extreme 89,90
- NBA Live`97 89,90
- NHL Hockey ´97 89,90
- NHL Face Off 97 89,90
- Overblood 99,90
- Pandemonium 89,90
- Porsche Challenge 89,90
- Rage Racer 99,90
- Rally Cross 89,90
- Rebel Assault II (2 Disc) 109,90
- Samurai Shodown 84,90
- Sentient 89,90
- Soul Blade 99,90
- Syndicate Wars 99,90
- Suikoden 99,90
- Speedster 89,90
- Tenka 99,90
- Total NBA ´97 84,90
- Vandal Hearts 99,90
- V-Rally 99,90
- Warcaft II 99,90
- Wild Arms (us) 119,90
- Wing Commander IV 99,90

PlayStation Platinum

- Air Combat 49,90
- Alien Trilogy 49,90
- Battle Arena Toshinden 49,90
- Cool Boarders (jp) 49,90
- Destruction Derby 49,90
- Dragon Ball Z (jp) 49,90
- Need For Speed 49,90
- Overblood (jp) 49,90
- Ridge Racer 49,90
- Road Rash 49,90
- Tekken 49,90
- Wipe Out 49,90



プレイステーション Japan

- Ace Combat2.(Flight-Sim) 119,90
- Alundra (Action-RPG) 99,90
- Bushido Blade (Fighting) 119,90
- Dark Hunter 129,90
- Defeat Lightning (Race) 119,90
- Die Katze v. Schrödinger (RPG) 129,90
- Dracula X (Castlevania) 119,90
- Feda2 (RPG) 119,90
- Final Fantasy IV (RPG) 99,90
- Final Fantasy VII (RPG) 139,90
- **Final Fantasy Tactics (RPG) 119,90**
- **Ghost in the Shell (Shooter) 119,90**
- Indy500 (Race) 119,90
- I.Q. (Tüftelspiel) 99,90
- King of Fighters '96 109,90
- Langrisser 1&2 119,90
- Parappa Rappa 99,90
- Poiters Point (Action Adventure). 119,90
- Reciproheat (Flightrace) 119,90
- Riot Stars (RPG) 129,90
- Run About (Race) 119,90
- **Salamander Deluxe (Shooter) 119,90**
- Sangoku Musou (Fighting) 119,90
- **Streetfighter EX Plus A (3D-Fight) .. 119,90**
- Stressless Lesson (Puzzle) 109,90
- **Time Crises+Gun (Ego-Shooter). 159,90**
- Tobal2(Fighting) 109,90
- Quantum Gate 1 (Adventure) ... 119,90
- Zero Devide 2 (Action) 119,90

MANGA

- Appleseed 39,90
- Armitage III 39,90
- Battle Angle Alita 29,90
- Bubblegum Crises ... 49,90
- Devil Hunter Yohko ... 49,90
- Doomed Megap... 29,90
- Ghost in the Shell ... 39,90
- Lily C.A.T. 39,90
- M.D.Geist 39,90
- Macross 39,90
- Plastic Little 39,90
- Rec. of Lodoss War ... 49,90

Infos & Preislisten auch per Fax oder frankierten Rückumschlag!

Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung

- PlayStation mit 4 Spielen .... ab 24,00
- Nintendo64 mit 2 Spielen .... ab 24,00

...einnfach anrufen



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...

- Softwarepräsentation
  - auf 3 Großbild-Leinwänden
  - mit GlasTron-3D-Visier
  - auf Demo-Displays
- Internet-Terminals

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

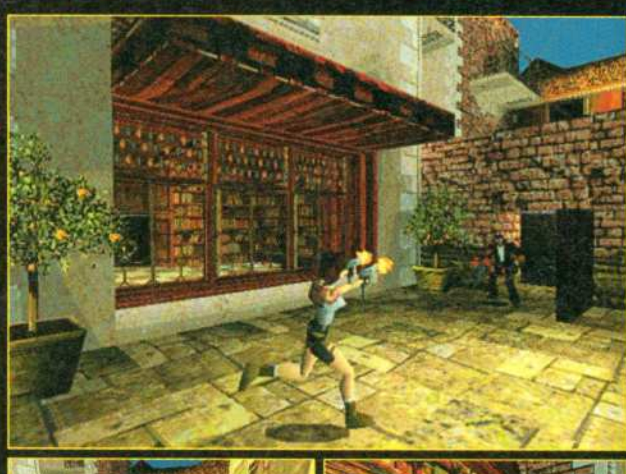




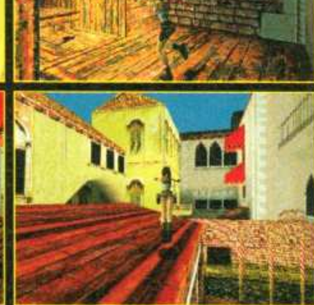
Hauen und Stechen in "Deathtrap Dungeon"

MOST WANTED

Tomb Raider 2







Eine drei Meter hohe Lara Croft lächelt mit gezückten Pistolen der Besucherschar entgegen: Bis zum November wird die sexy Archäologin in "Tomb Raider 2" (wie alle Eidos-Konsolenspiele nur für die Playstation) erneut auf Abenteuer-Urlaub gehen. Technisch gibt es keine Quantensprünge zu vermelden, was auf der Playstation auch zuviel verlangt wäre: Die Szenerie, die jetzt zum Großteil im Freien angesiedelt wurde, wirkt jedoch noch etwas detaillierter. Mehr einprägsame Objekte wie Markisen, Zäune und Tore sorgen für Abwechslung. Viele der Levels erinnern an die Schulungsräume des ersten Teils, wo Ihr im Inneren der Villa Croft erste Turnübungen absolvieren konntet. In Einsatzorten wie den Gassen von Venedig muß Lara jetzt noch öfter gegen menschliche Schurken bestehen, in Unterwasserabenteuern schießt Ihr am besten mit einer Harpune auf beißfreudige Wasserbewohner.

Da sich Eidos/Core kürzlich mit Nintendo verständigt hat, erwarten wir 1998 eine spezielle "Tomb Raider"-Fassung für das N64. Weitere Infos zu diesem Titel gab's leider nicht.

Eidos

Mit **Ninja** geht Ihr auf eine fernöstliche 3D-Expedition: Ihr schlagt Euch als Kurosawa durch 14 Levels in drei Welten, erlernt neue Spezialmanöver und staunt, wenn Eure intelligenten Feinde sich gegen Euch verbünden! **Fighting Force** ist der optisch ansprechende Versuch, scrollende Prügeleien im "Streets of Rage"-Stil in eine 3D-Umgebung zu verlegen: Allein oder zu zweit nehmt Ihr den Faustkampf gegen gruppenweise anrückende Schlägervisagen auf. Mit Messern, Äxten und Gewehren behaltet Ihr auch bei bulligen Wrestlern die Oberhand, in über 30 Abschnitten marschiert Ihr kreuz und quer durch das Gangster-Großstadtrevier. Die Combos gehen flüssig von der Hand, beim Anspielen kommt schnell brachiale Prügel-Laune auf. Mit **Deathtrap Dungeon**, das auf den literarischen "Fighting Fantasy"-Abenteuern von Ian Livingstone beruht, unternehmt Ihr einen unheimlichen Ausflug in monsterverseuchte Dungeons: "Lara"-ähnlich lenkt Ihr Euren Abenteurer durch Polygon-Gemäuer, führt Euer Schwert gegen dreiköpfige Drachen und nutzt Zaubersprüche, um zu überleben. Vom 3D-Ballerspiel **Lunatik** und dem Snowboard-Epos **Chill** gab's noch nichts zu sehen.

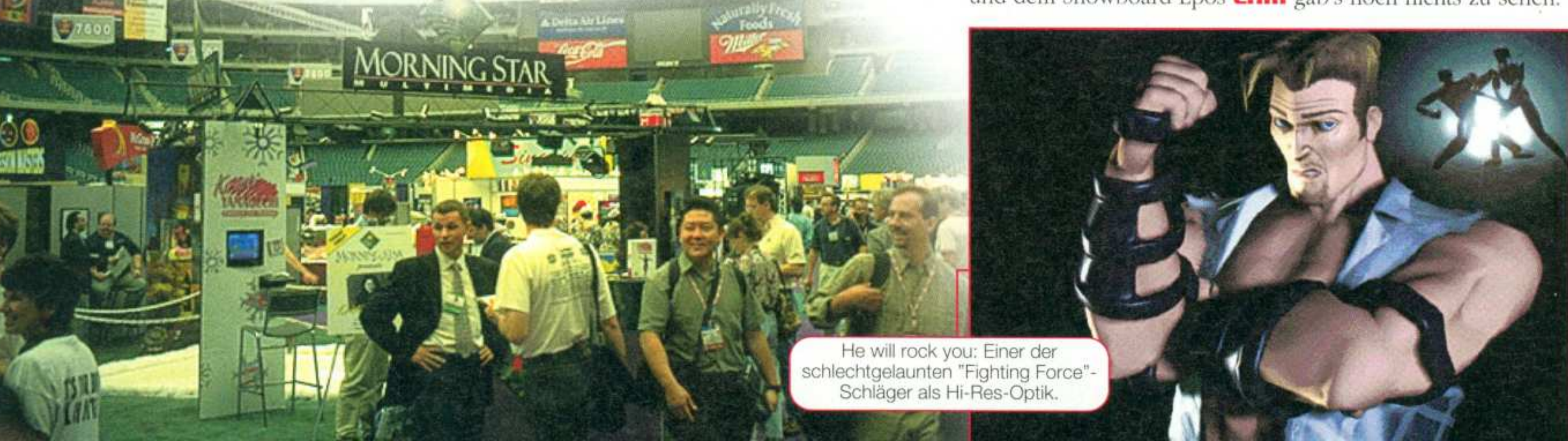
Weniger ist mehr: Eine todschicke Abenteurer-Braut aus "DD".







"Fighting Force" mutet an wie eine Lizenz zu einem Arnie-Film: Action pur mit Faust, Messer und Maschinenpistole.



He will rock you: Einer der schlechtgelaunten "Fighting Force"-Schläger als Hi-Res-Optik.






"NASCAR '98" vom "Andretti"-Team ist schnell, flüssig und voller Grafikeffekte.



"Triple Play '98" für die Playstation ist eines der besten Baseballspiele in der 32-Bit-Arena.

Electronic Arts

Die Dinos sind los – allerdings nur auf der Playstation. In den USA und in Europa übernimmt EA den Vertrieb von Dreamworks' **Jurassic Park: The Lost World**, während die Saturn-Version von Sega selbst erscheint. Mit **NASCAR '98** präsentiert EA Sports den Nachfolger zu "Andretti Racing": Dank Original-Lizenz rast Ihr auf 17 Strecken und wählt aus 24 Fahrzeugen. Technisch ist das neue US-Motorsport-Spektakel schon jetzt dem "Andretti"-Clan überlegen, am Fahrverhalten der Flitzer wird noch intensiv gebastelt. Im Gegensatz zum Vorgänger sind die neuen Modelle bunter und größer ausgefallen, in den Steilkurven des "Atlanta Motor Speedway" und des "Darlington International Raceway" liefern sie sich heiße Duelle und überschlagen sich in spektakulären Echtzeit-Crashs.

Weitere Sony-Neuheiten von EA Sports sind das Baseball-Highlight **Triple Play '98**, die Golfsimulation **PGA Tour Pro** und **Madden '98**- bzw. **NHL '98**-Updates. Für Playstation und N64 erscheint **FIFA: Road to World Cup '98**, bei dem erstmals die neuerworbene Lizenz für die Fußball-WM in Frankreich genutzt wird. Vor allem für das N64 verspricht EA eine hochklassige Version, die die "FIFA 64"-Scharte auswetzen soll. Im Rennspiel-Genre hat EA noch ein weiteres Ass im Ärmel: Accolade's **Test Drive 4** besticht mit einer überragend flüssigen Grafik-Engine und realistischem Handling. Kein Wunder, stammt der Titel doch von dem Rennspiel-erfahrenen Team Reflections ("Destruction Derby"), von denen ein Teil der Mannschaft zu Accolade abgewandert ist.

"NBA LIve 98" erscheint im Herbst für die Playstation (rechts PC).



EA auf der E3: "Nuclear Strike" dominierte.



"NHL '98": Keine entscheidenden Neuerungen.

MOST WANTED

Nuclear Strike



Star am EA-Stand war das "Soviet Strike"-Update "Nuclear Strike", der erneut mit fotorealistisch anmutender Grafik glänzt. Durch Optimierung der Laderoutinen soll dieses Mal das vielfach kritisierte Ruckeln allerdings deutlich geringer ausfallen: Die Bildrate liegt mindestens um 25 Prozent über der des ersten 32-Bit-"Strikes". Durch viele Detailverbesserungen kommt jetzt noch mehr Spaß auf: So sorgt ein Radar links unten für Klarheit, woher sich anrückende Verbände nähern, und eine großzügigere Kollisionsabfrage soll den gröbsten Frust mildern.

Der größte Unterschied zum Rußland-Einsatz besteht darin, daß Ihr Euch jetzt auch per Jet, Panzer sowie sieben weiteren Fahr- und Flugzeugen durch's feindliche Terrain kämpft – die Entwickler besinnen sich hier wohl auf "Urban Strike" für das Mega Drive, wo das Umsteigen ebenfalls schon möglich war.

Eingehende Testpartien bestätigen die bessere technische Gestaltung: Rasselt Ihr mit dem Panzer durch's Frontgebiet, könnt Ihr kaum noch ein Ruckeln bemerken, und auch beim Heli-Rundflug dürft Ihr Euch auf dezent verbesserte Scroll-Eigenschaften freuen. Schlägt neben Euch eine Rakete ein, hinterläßt diese einen realistischen Krater: Freut Euch auf einen weniger schweren, gut durchdachten "Soviet Strike"-Nachfolger.

Fox Interactive

Neben dem putzigen Krokodil **Croc** (siehe MAN!AC 7/97), das sich mittlerweile zu einem technisch und inhaltlich vielversprechenden Protagonisten entwickelt hat, reaktiviert Fox Interactive den Zweikampf **Alien vs Predator**. Spätestens 1998 läßt Euch „AvP" die Wahl, als Alien, Predator oder tapferer Marine in die 3D-Schlacht zu ziehen. Je nachdem, welchen Charakter Ihr wählt, unterscheiden sich die nicht linearen Missionen. Ihr sammelt Waffen, löst Puzzles und ballert Euch die Finger wund. Wie gut „AvP" in Szene gesetzt wird, läßt sich beim jetzigen Entwicklungsstand leider noch nicht sagen. Beide Fox-Titel kommen übrigens für Playstation und Saturn.



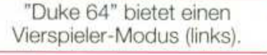
Messe-Gag: Der Joy-Glove-Handschuh (PS) von Reality Quest.


Aus einer Mücke ein Flugzeug machen: Die "Bugriders" düsen auf Libellen durch die Wiese!


Momentan auf PC (Bild), 1998 für die Playstation: "Star Wars Monopoly".

GT Interactive

Star der Show bei GTI war Abe – seine Abenteuer in **Abe's Odyssee** haben wir Euch bereits vorgestellt. Mit **Hexen 64** und **Duke Nukem PS** deckte man den Bereich Ego-Shooter ab – leider ruckelt Duke auf der Playstation deutlich stärker als auf dem Saturn. **Duke Nukem 64** läuft zwar flüssiger als auf den 32-Bittern, doch noch stört ein kurzer Sichthorizont die Atmosphäre der auf dem PC indizierten Alienschlacht. Mit coolen Sprüchen und jeder Menge Granaten erforscht Ihr eine von Aliens überlaufene Metropole. Die Nintendo-Version soll übrigens im Gegensatz zu allen anderen Versionen etwas entschärft werden. Dafür treten vier Spieler gleichzeitig zum Deathmatch an...



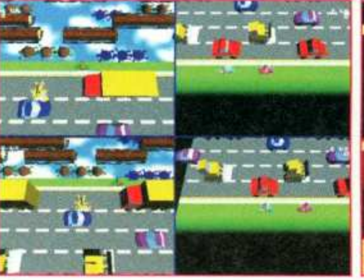

"Duke 64" bietet einen Vierspieler-Modus (links).

Bugriders ist ein Hochgeschwindigkeitsflug mit Insekten, die von edlen Ritter-Reitern zu immer neuen Höchstleistungen getrieben werden. Grafisch wirkt die Fliegerei noch etwas grob, doch mit einigem Entwicklungsaufwand könnte die pfiffige Idee noch zu einem guten Spiel führen. **Critical Depth** (Playstation) von US-Entwickler Singletrac spielt sich wie die Unterwasser-Version von "Warhawk": Mit einem experimentellen U-Boot ballert Ihr Euch durch den ruckligen Ozean und attackiert Fisch-Mutanten.

Hasbro

Wer Hasbro sagt, meint **Monopoly**, **Flottenmanöver** und **Risiko**: Diese drei Brettspiel-Klassiker kommen, nach erfolgreicher Vermarktung auf dem PC, nun für die Playstation. Schmucke 3D-Optiken unterstützen die






Das Remake von "Frogger" hüpft in die dritte Dimension: Nicht nur Fans des Klassikers freuen sich auf das Jump'n'Run.

bewährte Spielmechanik, Computergegner ersetzen auf Wunsch fehlende Mitspieler. Mehr über dieses Trio in einer der nächsten Ausgaben.


Heute auf PC, morgen für Playstation: "H.E.D.Z."

Weiterhin hat sich Hasbro die Lizenz des Konami-Oldies **Frogger** gesichert und bastelt daraus ein grafisch ansehnliches Polygon-Hüpfspiel mit den originalen Elementen. In zehn riesigen Welten müssen sich die Frösche zum heimischen Wohnzimmer voranspringen; Autos, Schlangen und Stromschnellen sind nur einige der Hindernisse, die ein vorzeitiges Ableben begünstigen. Wer den Niedlichkeits-Appeal von „Frogger" dagegen nicht schätzt, wird unter Umständen mit **Beast Wars** glücklich. Das 3D-Spiel zur Cartoon-TV-Serie stellt in 32 Missionen die Action in den Vordergrund und liefert ein erbittertes Duell mit Hightech-Kampfmaschinen und Monster-Mutationen.


Das 3D-Shoot'em-Up "Beast Wars" basiert auf der gleichnamigen TV-Cartoon-Serie

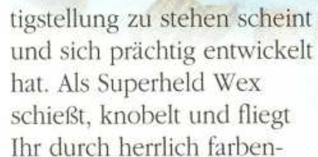


Zwei weitere Titel von Hasbro sind zunächst für den PC in Arbeit, werden aber wohl 1998 auch für die Playstation konvertiert. Zum einen erwarten wir das als Brettspiel supererfolgreiche **Star Wars Monopoly**, zum anderen eine ungewöhnliche Genre-Mischung mit dem Titel **H.E.D.Z.** Laut Pressemitteilung werden bei letzterem Action-, Sport- und Strategiespiel-Elemente gemixt – heraus kommt ein Arena-Spektakel mit 225 verschiedenen H.E.D.Z.-Charakteren, die sich gegenseitig jagen und die Köpfe von Feinden in einer Slamdunk-Aktion versenken.





Hi-Res-Rendering zu "Earthworm Jim 3D": Lest den Preview in dieser MAN!AC.



Interplay

Volles Programm bei Interplay: Mit **Clayfighter Extreme** für N64 und Playstation kehren die Knetmännchen in die Arena zurück. Ob sie spielerisch etwas dazugelernt haben, bleibt aber bis zur Veröffentlichung im Juli noch offen. **Crime Killer** wurde in einer sehr frühen Version auf der Playstation gezeigt und sieht vielversprechend aus: Bis Anfang '98 wollen die Designer aus der rasanten 50-Hz-Engine ein ballerlastiges Rennspiel basteln, bei dem Ihr völlige Fahr-Freiheit genießt. Mit Lichteffekten, intelligenter Kamera und mächtigen Power-Waffen stellt Ihr kriminelle Elemente, die Ihr kurz zuvor per "Crime-Cam" gefilmt habt.

Keine spielbare Version gab's von **Powerboat Racing**, das "Rapid Racer" ähnelt, und **Earthworm Jim 3D** (siehe Bericht in dieser MAN!AC), bei dem Ihr den verrückten Regenwurm durch die dritte Dimension hüpfen laßt. Das Highlight am Stand war klar **Wild Nines**, das kurz vor der Fertigstellung zu stehen scheint und sich prächtig entwickelt hat. Als Superheld Wex schießt, knobelt und fliegt Ihr durch herrlich farbenprächtige Welten. Euren Handschuh-Laser benutzt Ihr nämlich auch zum Festhalten und Verschieben von herumstehenden Kisten. Kaum ein anderes Spiel auf der Messe lud so zum Drauflosspielen ein wie diese fantasievolle Action/Knobel-Mischung von Shiny. **VR Baseball** für Saturn und Playstation bietet einen Arcade- sowie einen Simulationsmodus und soll wie "Wild Nines" im Spätsommer erscheinen.



"Clayfighter Extreme" wird nun auch für die Playstation erscheinen (ganz oben die N64-Version).





Distanzschüsse kein Problem: Mit Eurem "MDK"-Super-Fernrohr könnt Ihr das Weiße im Auge des Gegners sehen.



"MDK" kommt für die Playstation: In einer der nächsten Ausgaben stellen wir Euch den Shiny-Titel ausführlich vor.

Konami

Mit einer gut sortierten Palette von Playstation- und N64-Neuheiten festigt Konami seinen Ruf als beständiger Qualitäts-Lieferant. So wird das NBA-Spektakel **In the Zone** mit der 98er-Edition auf beiden Konsolen fortgesetzt – Signature Moves sowie weitere Offensiv- und Defensiv-Taktiken postieren das Spiel nun einen Tick näher an die Simulations-Ecke. Ebenfalls für Playstation und N64 erscheinen „Castlevania"-Episoden: Den Test der Import-Fassung für die Sony-Konsole lest Ihr in MAN!AC 6/97 (deutscher Titel: **Castlevania: Symphony of the Night**), vom **N64-Dracula 3D** sahen wir nur die bekannten Animationsstudien. Eine Veröffentlichung ist nicht vor dem Jahreswechsel geplant; wahrscheinlich zeigt Konami den Titel erstmals auf der herbstlichen Shoshinkai-Messe. Dafür überraschte Konami mit einem weiteren N64-Spiel, das als Japan-Version fast schon fertig ist und einen prima Eindruck hinterließ. **Hybrid Heaven** ist ein actionlastiges 3D-Abenteuer in einer prächtigen 360-Grad-Kulisse:

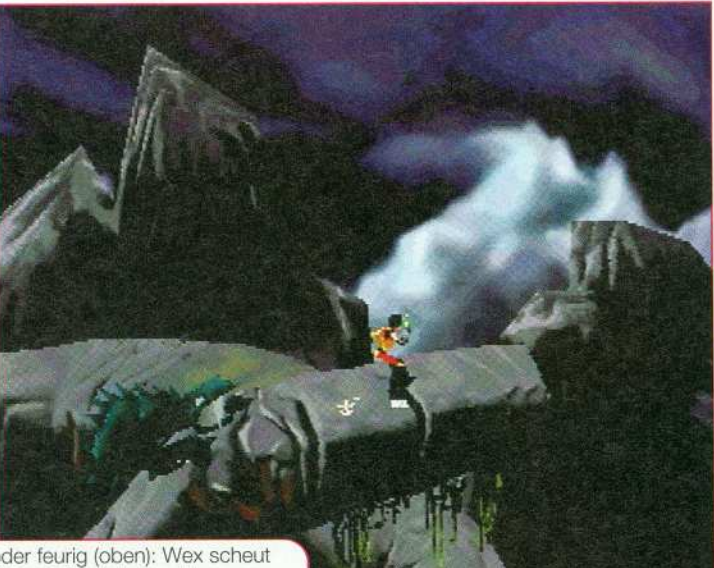


Die neueste Impression aus "Dracula 3D" für das Nintendo 64









Ob eisig (ganz oben und rechts) oder feurig (oben): Wex scheut keine Gefahren und entwickelt sich zum Playstation-Hammer.



Schnell: Die Playstation-Umsetzung der Arcade-Rennens "Midnight Run" macht Fortschritte.



Erste Studien von "Winter Olympics 1998"...

...zeigen detaillierte Polygon-Sportler in winterlichem Ambiente.

Über die Story kann man nur mutmaßen, wir bemühen uns jedoch um einen ausführlichen Preview in der nächsten MAN!AC. Desgleichen versuchen wir mit der Arcade-Umsetzung **Midnight Run** für die Playstation: Das 3D-Autorennen zeigt uns die nächtlichen Highways von Japan, hat vier Autos in der virtuellen Garage und einen Extra-Button für den Megahypersuperschnell-Modus. Noch kann man technisch kein Urteil fällen, wir spekulieren aber mit einer deutlich besseren Adaption als bei „Road Rage". Weiterhin hat sich Konami die Rechte zu den Olympischen Winterspielen in Nagano gesichert: **Winter Olympics 1998** beschert uns zehn Disziplinen (Alpin-Ski, Bobfahren, Curling & Co.) auf Playstation und N64. Wie zu erwarten, setzt Konami auf eine 3D-Umgebung – noch war nur ein Video zu sehen, die Veröffentlichung ist für das 1. Quartal '98 vorgesehen.

Anspielen verboten: Leider liefen am Konami-Stand von den neuen N64-Titeln nur Videos.

MOST WANTED

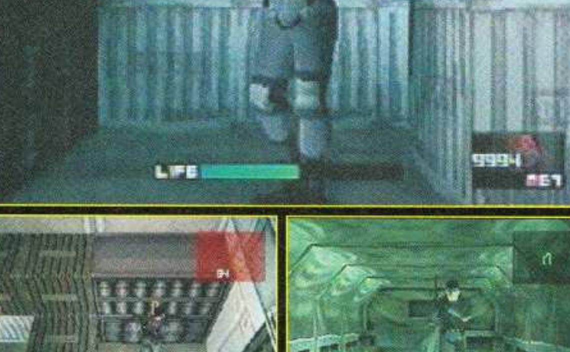


Metal Gear Solid

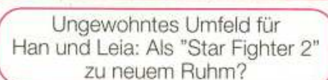
Auf die deutsche Fassung müssen wir zwar noch bis 1998 warten, doch angesichts solch spektakulärer 3D-Optiken gedulden wir uns gerne: „Metal Gear Solid" ist die Fortsetzung zweier kultiger Action-Adventures für MSX und NES, – Schauplatz ist das 21. Jahrhundert. Als Spezialagent Solid Snake verhindert Ihr den Diebstahl von Nuklearwaffen, die in einem riesigen Gebäude lagern. Zwar kommt die Action nicht zu kurz, doch insbesondere die taktische Note mit unzähligen Waffen und Dutzenden von interessanten Extras stimmt uns frohgemut. „Metal Gear Solid" sieht bereits jetzt umwerfend aus, macht technisch einen erstklassigen Eindruck (absolut flüssiges 3D-Ambiente) und vermittelt eine unglaublich faszinierende Einzelkämpfer-Atmosphäre – exklusiv auf der Playstation.









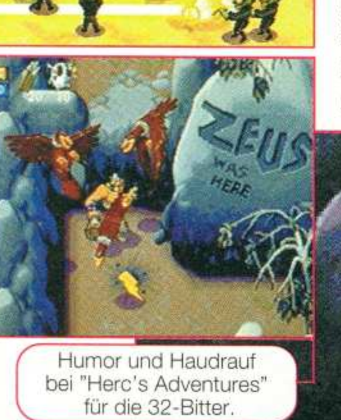




Ungewohntes Umfeld für Han und Leia: Als "Star Fighter 2" zu neuem Ruhm?



LucasArts



Mit dem griechischen Mythos von gestrenger Götterschar und furchterregenden Antik-Eskapaden räumt das 2D-Action-Adventure **Herc's Adventures** für Playstation und Saturn gründlich auf: Als einer von drei Abenteurern erlebt Ihr ein mit aberwitzigen Zyklopen und überdrehten Minotauren gespicktes Altertum. Habt Ihr genug von Schwertkampf und Faustgefecht, holt Ihr einfach die Laserwumme aus dem Lederbeutel und bahnt Euch so den Weg zum nächsten Götter-Rätsel.

Ungewohnte Abenteuer erleben auch die "Star Wars"-Helden: Beim Duell-Prügler **Masters of Teras Kasi** schwingt Ihr gegen Boba Fett und Lord Vader im typischen Prügel-Stil den Lichtsäbel. In neun Arenen vermöbeln sich die Polygonhelden der Rebellion und des Imperiums, die simpel auszuführenden Schlagmanöver lassen auch Jedi-Anfängern eine Chance. Insgesamt enttäuschte das Lucasarts-Angebot: Viele der auf dem PC schon fertiggestellten "Star Wars"-Abenteuer ("Jedi Knight") sind nicht für die Konsole angekündigt.

Humor und Haudrauf bei "Herc's Adventures" für die 32-Bitter.





Ekliges Riesengewürm mit Riesenhunger: Die griechische Mythologie auf amerikanisch.







"Mace – The Dark Age" sieht auf dem Automaten (Bilder oben) überragend, als N64-Umsetzung jedoch schwach aus.







Die N64-Version des indizierten PC-Spiels "Quake" bot technisch einen soliden Eindruck – allerdings in niedriger Auflösung.



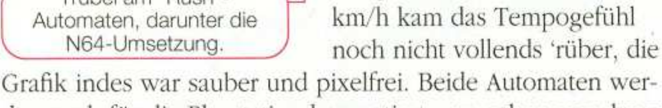
"Harwood Heroes": Als Cheftrainer dürft Ihr auch lahme Spieler aus dem Kader entlassen.

Midway

"Midway rocks the house" war das Motto des lärmenden Standes, den eine in Reihe geschaltete **San Francisco Rush**-Automatenbatterie, mehrere **Mace – The Dark Age**- und **Rampage World Tour**-Automaten dominierten. Die Nintendo-64-Versionen der beiden hauseigenen Münzschlucker waren indes noch nicht überzeugend: "Mace" litt unter geringer Auflösung und deutlich reduzierter Polygon-Anzahl bei den mittelalterlichen Streitern, während der "Rush" noch mit Geschwindigkeitsproblemen zu kämpfen hatte – selbst mit 220 km/h kam das Tempogefühl noch nicht vollends 'rüber, die Grafik indes war sauber und pixelfrei. Beide Automaten werden auch für die Playstation konvertiert – zu sehen war davon aber noch nichts. Von der Sony-Heimversion der "Rampage"-Fortsetzung (drei Godzilla-ähnliche Monster zerdeppern Hochhäuser und mampfen Panzer, Helikopter und Soldaten zum Frühstück) konnte man ebenfalls noch nichts entdecken.



Trubel am "Rush"-Automaten, darunter die N64-Umsetzung.





Die Midway-Automaten "Maximum Force" (oben) und "Rampage World Tour" (unten).

MK Mythologies – Sub Zero hingegen scheint fast fertig zu sein und geht im Oktober an den Start: Auf der Playstation erkundet Ihr mit dem unterkühlten Ninja in alle Richtungen scrollende Pfade und laßt Euch regelmäßig auf bekannt brutale Prügelduelle ein. Technisch macht der Abenteuer/Prügel-Mix eine gute Figur, und trotz einiger altbekannter spielerischer Schwächen pumpt "Mythologies" frisches Blut in's ausgelutschte Kombo-Geprügle der Fatalities-Sippe. **Maximum Force**, ein brachiales FMV-Lichtpistolengeballer, erscheint für die Playstation in nur leicht abgespeckter Form, und auch **Quake 64** war bereits spielbar: Die 3D-Engine ist zwar schnell und superflüssig, doch wirkt die Auflösung recht grob und kann nicht mit der indizierten PC-Originalversion konkurrieren. Sportlich gibt sich **Wayne Gretzky's 3D Hockey '98** – sowohl auf dem N64 als auch auf der Playstation geht es actionlastig zur Sache. Last but not least kommt mit **Hardwood Heroes** eine Basketball-Simulation mit NBA-Lizenz (die Fortsetzung von "NBA Hangtime").

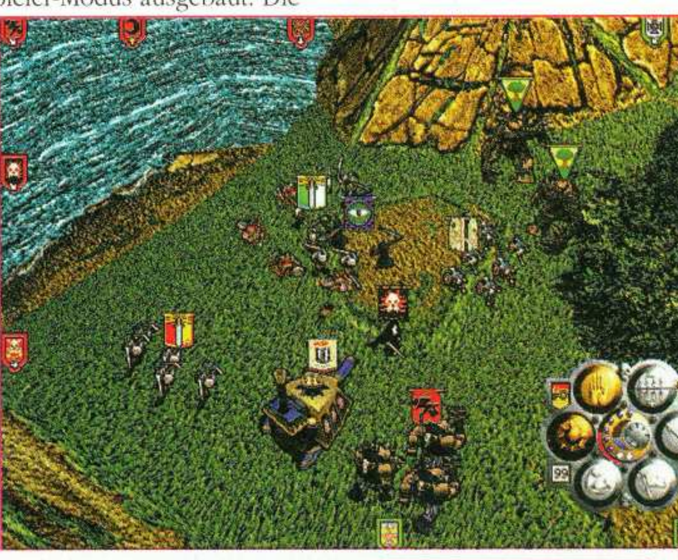


"MK Mythologies" vereint Prügelspaß und Hüpfabenteuer.



Mindscape

Abseits des Messetrubels in der "West Hall" präsentierte Mindscape in einem Großraum-Büro mit Hallen-Ausblick sein Sony-Konsolen-Programm. Neben **Super Football Champ** setzt man vor allem auf die Fortsetzung der Knuddel-Raserei "Supersonic Racers". Bei **Supersonic Racers 2 XS** wird vor allem der Einspieler-Modus ausgebaut. Die Entwickler versprechen, bis zum Oktober noch Unmengen an witzigen Features in die zwölf Rennstrecken (vom Dschungel bis zum Wilden Westen) einzubauen. Das PC-Echtzeitstrategiespiel **Dark Omen** soll bis Ende des Jahres fertiggestellt sein: Der Nachfolger zu "Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte" bietet verbesserte Benutzerführung, aufwendige Animationen und Lichteffekte. Im Schlachtengetümmel der Fantasy-Armeen ist aber nicht nur strategisches Geschick gefragt: Rollenspiel-Elemente lassen Euch die Freiheit, Eure Einheiten schrittweise zu unbesiegbaren Elitetruppen auszubauen.



"Dark Omen" (PC): Blutige Schlachten mit neuem Interface.

THEO KRANZ VERSAND

DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden&Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

& LÄDEN

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIELE-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,–; Porto Ausland DM 18,– • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

ENDLICH LIEFERBAR


NHL Powerplay (PS 84,-; SA 89,-)


Swagman (PS/SA) 89,–


Wing Commander IV (PS) 89,–


V-Rally (PS) 89,–

JETZT ZUM KNALLERPREIS: SEGA SATURN 299,–

SONDERAKTION
SATURN-Geräte liefern wir portofrei

THEO-KRANZ-VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG

BEISPIEL
SEGA SATURN TOMB RAIDER PACK, INKL. TOMB RAIDER + 3 DEMO CDs
GRUNDPREIS: DM 359,-

DM 31,63
PRO MONAT*

TEILZAHLUNGSPREIS: 379,61 DM
EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%
*LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT, VERDIENSTNACHWEIS UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,–.

Artikel	Preis
SEGA SATURN	299,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, SEGA TIPS&TRICKS BUCH, 3 DEMO-CDs	
SEGA SATURN TOMB RAIDER SET	359,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	359,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY -NUR SOLANGE VORRAT REICHT-	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.	109,-
EXPLORER PAD	24,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER LENKRAD	109,-
VRF1 X-CELLERATOR LENKRAD INKL. PEDALEN	139,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
6-SPIELER-ADAPTER	79,-
BUG! TOO	84,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRYPT KILLER	99,-
DARK SAVIOR	89,-
DARKLIGHT CONFLICT (JULI)	89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	99,-
DEADLY SKIES	99,-
DIE HARD ARCADE	94,-
DISCWORLD 2 (AUG.)	99,-
DRAGON FORCE (SEPT.)	89,-
EXHUMED	94,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
FORMULA KARTS (SEPT.)	89,-
FRANKENSTEIN (JULI)	89,-

ZUSATZ-
0180 5

Artikel	Preis
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT	49,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	94,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
MEMORY CARD PLUS 40 MBIT	99,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
ACTUA SOCCER CLUB ED. (JULI)	89,-
ACTUA TENNIS (JULI)	89,-
ADIDAS POWER SOCCER	79,-
AMOK	89,-
ASSAULT RIGS	69,-
ATHLETE KINGS	89,-
BATTLE SPORT (JULI)	84,-
BATTLE STATIONS	89,-
BEDLAM (JULI)	99,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY (JULI)	89,-
KING OF FIGHTERS (JULI)	89,-
KRAZY IVAN	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MAGIC THE GATHERING (AUG.)	89,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
MECHWARRIOR 2	94,-
MEGA MAN X3	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL POWERPLAY	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
PANZER DRAGOON 2	94,-
RELOADED SAT	89,-

0931/

NINTENDO 64



Artikel	Preis
NINTENDO 64	299,-
DT., CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER	
CONTROL PAD - GRAU	54,-
CONTROL PAD - GR‹N	54,-
CONTROL PAD - GELB	54,-
CONTROL PAD - ROT	54,-
CONTROL PAD - BLAU	54,-
CONTROL PAD - SCHWARZ	54,-
TRIDENT PAD	49,-
TRIDENT PRO PAD	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MADCATZ LENKRAD INKL. PEDALEN UND MEMORY CARD-EINSCHUB	159,-
GAME BUSTER (JULI)	99,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL	69,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
BLAST CORPS (AUG.)	119,-
D 64 (JULI)	144,-
FIFA SOCCER 64	94,-
HEXEN 64 (JULI)	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (JULI)	139,-
LYLAT WARS - STARFOX 64 I (SEPT.) NKL. RUMBLEPAK	139,-
MARIO KART 64	89,-
MK TRILOGY 64	144,-
NBA HANG TIME (JULI)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TUROK DINOSAUR HUNTER	129,-
WAVERACE 64	89,-
WAYNE GRETZKYIS HOCKEY (JULI)	129,-


Intern. Super. S

Titel	Preis
RESIDENT EVIL (SEPT.)	99,-
RETURN FIRE	89,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SIM CITY 2000	99,-
SKY TARGET	79,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	94,-
SONIC JAM (AUG.)	89,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SWAGMAN (JULI)	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TORICO GEKKA MUGENTAN	89,-
TRASH IT (JULI)	89,-
VIRTUA COP 2	99,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	89,-
VIRTUAL POOL (JULI)	84,-
WARCRAFT II (AUG.)	89,-
WIPEOUT 2097 (SEPT.)	99,-
Z (JULI)	99,-

Playstation

Titel	Preis
SONY PLAYSTATION	299,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
CONTROL STATION PAD A/F	29,-
STATION MASTER JT PAD	34,-
PSX I COLOUR PAD	34,-
ALPS PAD	89,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
NAMCO ARCADE COMB. STICK	89,-
ANALOG STICK	119,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MULTI TAP	69,-
VRF1 X-CELLERATOR LENKRAD INKL. PEDALEN	139,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	84,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG.	39,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	89,-
MEM. CARD PLUS 480 BLOCKS	99,-
MEM. CARD PLUS 720 BLOCKS	109,-
BAG BUNDLE, INKL. TASCHE, CONTROL PAD, MEMORY CARD	89,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES	85,-
4-4-2 FUSSBALL	69,-
A-TRAIN	99,-
ACTUA GOLF 2 (JULI)	89,-
ACTUA TENNIS (JULI)	89,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-
AGENT ARMSTRONG (JULI)	84,-
ALL STAR SOCCER (AUG.)	89,-
ATARI ARCADE'S GREAT. (JULI)	74,-
BAPHOMETS FLUCH	95,-

Titel	Preis
BATTLE SPORT (JULI)	84,-
BATTLE STATIONS	89,-
BEDLAM	99,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BROKEN HELIX	99,-
CARNAGE HEART	85,-
CHRONICLES OF THE SWORD	95,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CONTRA LEGACY OF WAR	95,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	84,-
CRYPT KILLER	99,-
DARKLIGHT CONFLICT	84,-
DEADLY SKIES	84,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
EXCALIBUR 2555 AD	99,-
FANTASTIC 4 (AUG.)	89,-
FORMEL 1	109,-
FORMEL 1 97 (SEPT.)	109,-
HEXEN	89,-
INDEPENDENCE DAY (JULI)	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
KING OF FIGHTERS	85,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LETHAL ENFORCERS I+II PSX	99,-
LIFEFORCE TENKA (JULI)	99,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MACHINE HUNTER (JULI)	89,-
MAGIC THE GATHERING (JULI)	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MECHWARRIOR 2	89,-
MEGA MAN X3	89,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MONSTER TRUCKS (JULI)	99,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
NBA HANGTIME (JULI)	99,-
NEED FOR SPEED II	89,-
NHL POWERPLAY	84,-
OVERBLOOD	89,-
PANDEMONIUM	79,-
PANZER GENERAL II PSX	94,-
PERFECT WEAPON (JULI)	89,-
PORSCHE CHALLENGE	85,-
PSYCHIC FORCE	84,-
RAGE RACER INKL. NAMCO DEMO-CD	99,-
REBEL ASSAULT II	99,-
RIOT	95,-
ROAD RAGE	89,-
ROBOTRON X	89,-
SENTIENT	99,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE	99,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPEEDSTER	95,-
SPIDER	84,-
STADT DER VERLORENEN KINDER	95,-
SUIKODEN	89,-
SUPER PANG COLLECTION (JULI)	94,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

Titel	Preis
ALIEN TRILOGY	59,-
ANDRETTI RACING	49,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
FIFA SOCCER 97	49,-
FIGHTING VIPERS	49,-
GALAXY FIGHT	39,-
MADDEN NFL 97	49,-
MYSTERY MANSION YUMEMI	39,-
MR. BONES	69,-
NBA LIVE 97	49,-
NHL 97	49,-
NIGHTS - AUS SET	69,-
PANDEMONIUM	84,-
PGA TOUR 97	49,-
ROAD RASH	39,-
SCORCHER	69,-
SEGA RALLY	84,-
SHELLSHOCK	59,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
SOVIET STRIKE	49,-
SPACE HULK	49,-
THREE DIRTY DWARVES	69,-
TOMB RAIDER	69,-
WHIZZ	49,-
WORLDWIDE SOCCER i97	79,-
WWF IN YOUR HOUSE	49,-

Playstation

Titel	Preis
AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
BLAST CHAMBER	49,-
BURNING ROAD	69,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-
DESCENT 2	79,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49,-
DISRUPTOR	59,-
EXHUMED	79,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 97	69,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	39,-
IRON & BLOOD	69,-
MADDEN NFL 97	69,-
NBA LIVE 97	69,-
NHL 97	69,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	59,-
SPACE JAM	69,-
STARWINDER	49,-
STREET RACER	49,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
TEMPEST X3	59,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	49,-

Titel	Preis
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SWAGMAN (JULI)	89,-
SYNDICATE WARS (JULI)	89,-
TEKKEN 2	109,-
TEN PIN ALLEY	89,-
TEST DRIVE OFF-ROAD	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA i97	85,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
TRASH IT	89,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
V-RALLY	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
VIRTUAL POOL	89,-
VMX RACING (JULI)	89,-
WARCRAFT II (AUG.)	89,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV (JULI)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WRECKIN' CREW	99,-
X-COM 2 TERROR FR. THE DEEP	95,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE

FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6, 90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

- HOTLINE 211844

57 16 01

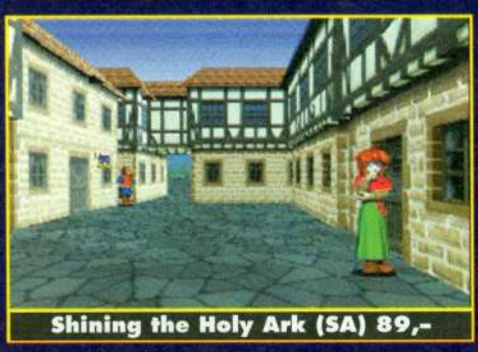
ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



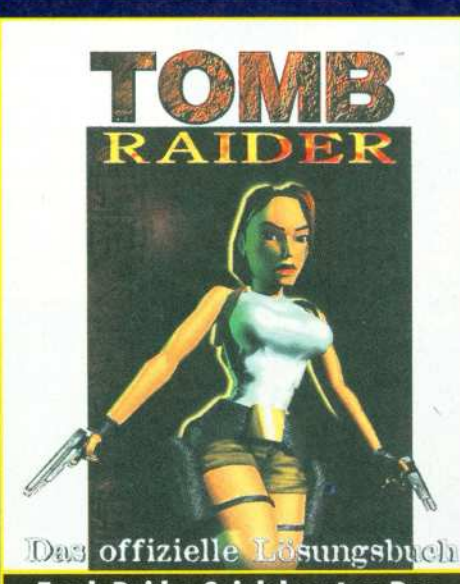
Soccer 64 (N64) 139,-



Hexen 64 (N64) 144,-



Shining the Holy Ark (SA) 89,-



Tomb Raider Spieleberater: Das offizielle Lösungsbuch, in deutsch, 164 Seiten mit über 1400 Farbfotos NUR 29,-

Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version



"Conker's Quest": Das Eichhörnchen durchwandert eine prächtige 3D-Welt mit vielen Geheimnissen.



Namco

Namco läßt sich zwar mit den Umsetzungen der hauseigenen Automaten viel Zeit (**Tekken 3** soll zum Jahreswechsel kommen), dafür hat man eine Handvoll frische Spielideen auf der Playstation realisiert. So feiert u.a. „Pac-Man" sein Comeback in der **Ghost Zone**: Die gelbe Grinsekugel schwimmt, frißt, fliegt und fetzt durch 14 dreidimensionale Welten, die natürlich mit bösartigen Geistern bevölkert sind. Nach wie vor zieht es Pac-Man zu den rundlichen Bonbons, die über das ganze Gebiet verstreut sind. Die 3D-Grafik im Spiel sieht noch etwas unfertig aus, dafür sind die guten FMV-Szenen bereits gerendert. Die US-Entwicklung soll im November erscheinen.

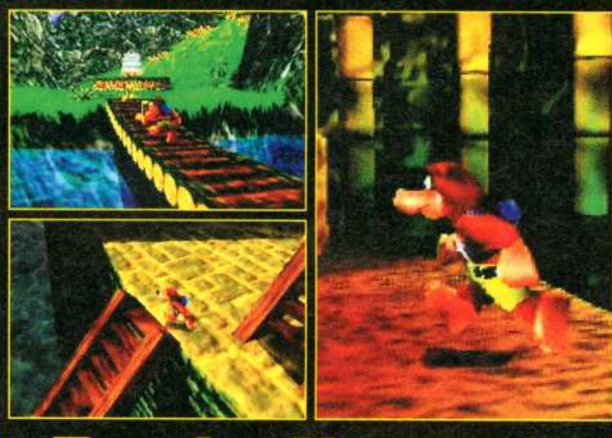
Etwa zwei Monate früher erwarten wir die überfällige **Time Crisis**-Adaption, die laut Zielkreuz-Experte Christian „überragend" aussieht und sich entsprechend spielt. Insbesondere die Knarre („GunCon"), die auch in Deutschland im Verbund mit dem Spiel ausgeliefert wird, ist absolut zielgenau, hochwertig gefertigt und bereichert mit dem zusätzlichen „Duck Dich"-Knopf das Genre. Angeschlossen wird die Pistole am Joypad-Port, allerdings geht ein zusätzliches Kabel zum rückwärtigen Video-Ausgang. Etwa zeitgleich im September soll mit **Treasures of the Deep** ein Unterwasser-Abenteuer auf die Sony-Fans zublubbern. In zwölf Missionen schnorchelt Ihr nach versunkenen Schätzen, wehrt Euch gegen Zerstörer und Mini-U-Boote, Haie und andere Vielfresser. Außerdem bastelt Namco an einem weiteren Zielkreuz-Shooter (**Point Blank**) und hat ein nettes, prima spielbares Putzig-Jump'n'Run in traditioneller 2D-Optik in petto (**Klonor**).

Der beste Zielkreuz-Shooter: "Time Crisis" (oben).



Innovative Spiele von Namco USA: "Pac-Man Ghost Zone" (ganz oben) und "Treasures of the Deep".

MOST WANTED



Banjo-Kazooie

Neben „Conker's Quest" zeigte Rare seine Programmier- und Spieldesignkunst am 3D-Jump'n'Run „Banjo-Kazooie" – die erste 128-MBit-Cartridge für das N64. Der Honigbär Banjo und das Langbein-Vögelchen Kazooie sind unzertrennbar miteinander verbunden. Mit unterschiedlichen Fähigkeiten versehen (die in 24 Aktionsmöglichkeiten ausarten), übersteht das ungleiche Paar alle Widrigkeiten und läßt sich von Euch per Knopfdruck umschalten. Das rätsellastige Hüpfspiel führt Euch durch 16 liebevoll designte 3D-Szenarien, die „Super Mario 64"-Landschaften in nichts nachstehen. Gesucht werden verschiedene Puzzle-Teile, die die Befreiung von Banjos Freundin ermöglichen.

Nintendo

Erneut belegte Nintendo den größten Stand, hatte aber zur Überraschung aller Besucher kein einziges von Miyamotos potentiellen Winter-Highlights parat. **Yoshi's Island 64**, **Zelda 64** und **F-Zero 64** liefen nur als Video; wer spielen wollte, mußte mit Rare-Produktionen vorliebnehmen. Die Engländer wiederum erstaunten gleich mit drei Titeln, die noch vor Weihnachten auf den Markt kommen. Erstmals konnte man den Ego-Shooter **Golden Eye 007** spielen und sich von der Qualität der James-Bond-Umsetzung überzeugen. Auch wenn im Vierspieler-Simultan-Modus das Leveldesign noch unzureichend war, gefiel das grafisch ansehnliche und stimmungsgewaltige Action-Spiel in der Solo-Variante. Als Geheimagent ihrer Majestät erledigt Ihr 18 strategisch angehauchte Missionen – natürlich mit der Hilfe von besonders pfiffigen Waffen. „Golden Eye" sieht nicht nur hervorragend aus und hinterläßt einen spielerisch sympathischen Eindruck, sondern unterstützt auch das Rumble-Pak, das „Starfox 64" beiliegt. Leider wird „Golden Eye 007" aufgrund der durchweg blutigen Handlung nicht in Deutschland auf den Markt kommen. Dasselbe Schicksal ereilt auch **Ken Griffey's Jr. Baseball** – trotz sichtbarer Qualitäten schmerzt uns dieser Verlust jedoch lange nicht so stark wie der Verzicht auf 007. Zurück zu Rare: Neben „Golden Eye" zauberte Rare gleich zwei „Super Mario 64"-inspirierte Jump'n'Runs auf die Monitore. **Banjo Kazooie** und **Conker's Quest** zeigten eine tadellose 3D-Umgebung, die sogar noch etwas detaillierter gestaltet war als Ma-

"Tetrisphere": Die 3D-Variante von "Tetris" erscheint jetzt endlich im 3. Quartal.

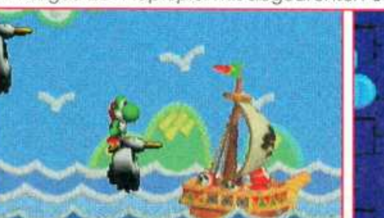
Neue Optiken von DMAs "Body Harvest", das im Auftrag von Nintendo entsteht.



Unauffällig: Eine sehr frühe Studie von "F-Zero 64".

Ein Video zum Verlieben: Die gezeigten Spielszenen auf "Yoshi's Island 64" sahen gigantisch aus und lassen auf ein grafisch einmaliges 2D-Hüpfspiel mit abgedrehten 3D-Effekten hoffen.













"Golden Eye 007": 3D-Shooter mit taktischer Note aus englischer Rare-Produktion.

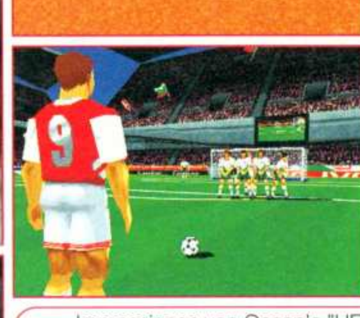


Nicht auf der Messe, aber auf Video zu bestaunen: Links neueste Abenteuer in "Zelda 64".

rios Heimatwelt. Allerdings war keinem klar, warum Rare zwei so ähnliche Spiele parallel entwickelt. Letzteres macht Euch mit den Eichhörnchen Conker und Berri vertraut, die ihrer Sammel-Leidenschaft frönen. Ihr könnt zwischen den beiden Charakteren umschalten – Erinnerungen an **Donkey Kong Country** werden wach. Auf dem Weg durch die fantasievollen Landschaften befreit das dynamische Duo ein paar Freunde, bedient sich der Hilfe von einem halben Dutzend Vehikeln und löst jede Menge Rätsel – ab Dezember auch auf europäischen Nintendo-Systemen.
Als Belohnung für die fleißige Arbeit ist Rare vom Entwickler zum Publisher aufgestiegen und beginnt diese Laufbahn mit „Conker's Quest"; der Exklusiv-Vertrieb läuft natürlich über Nintendo. Ebenfalls über Nintendo erscheint das überfällige **Tetrisphere**, eine gefällige 3D-Variante des Alltime-Klassikers „Tetris". Das gleiche gilt für das grafisch pompöse Action-Adventure **Mischief Makers** aus dem Hause Enix, das in Japan demnächst erscheint und wahrscheinlich ins Deutsche übertragen wird. Als Entwickler zeichnen die Code-Hexer von Treasure verantwortlich (Gunstar Heroes) – optisch erleben wir ein gnadenloses Special-FX-Feuerwerk.
Last but not least warten wir auf DMAs **Body Harvest**: Die ambitionierte Mischung aus verschiedenen Spielgenres verzögert sich weiterhin und wird nicht vor dem Jahreswechsel erwartet.

Ocean

Von der markanten Front bis zu den ausladenden Konferenzräumen hinter der Theke war Ocean/Infogrames ganz auf Rennspiele eingestellt. Neben **V-Rally** von Infogrames zeigte man **Total Drivin'** von Eutechnyx (in den USA von Activision als "Grand Tour Racing" vertrieben, und eine fortgeschrittene **Multi Racing Championship**-Version für das N64, das sich schon recht flott spielte.





Impressionen von Ocean's "UEFA Soccer"-Fußballsimulation, die für PC und Playstation kommt.



Ocean's "Mission Impossible"-Eskapaden (N64) waren noch nicht spielbar.

Psygnosis

Wie nicht anders zu erwarten, entdeckten wir am Psygnosis-Stand eine Vielzahl interessanter Playstation-Projekte. Gleich zu Beginn viel uns die Playstation-Fassung des zauberhaften Adventures **Discworld 2** auf: Im Gegensatz zur Saturn-Version (siehe Test auf Seite 80) werden Sony-Besitzer mit deutscher Sprachausgabe verwöhnt, spielerisch ist's identisch.
Das zweite Update der Saison ist **Formel 1 '97** mit der Original-Besetzung der aktuellen Formel-1-Saison. Die neue Version überzeugt mit noch besserer 3D-Optik, grafisch überarbeiteten Strecken-Kulissen sowie Splitscreen-Modus (vertikal oder horizontal). Die deutschen Live-Kommentare sind nun vielfältiger (zwei Sprecher werden kombiniert), der Arcade-Modus noch rasanter und actionreicher. Außerdem dürften die in bestimmten Situationen auftretenden Programmfehler des ersten Teils nun endgültig behoben sein.
Da wir gerade bei Fortsetzungen sind – mit **Power Soccer 2** führt Psygnosis die erfolgreiche Fußballsimulation fort, diesmal ohne „Adidas"-Unterstützung. Dafür hat man grafisch ordentlich zugelegt, deutlich elegantere Animationen verwirklicht, neue Stadien implementiert und an verschiedenen Optionen gefeilt. Der deutsche Online-Kommentar stammt von RTLs Soccer-Champion Marcel Reif.

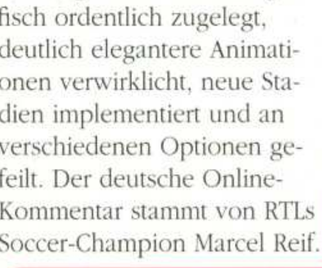


"Elric": Zauberhaftes Action-Adventure nach den Motiven von Michael Moorcock.





"Total Drivin'" konnte angespielt werden und hat sich im Vergleich zur Alpha-Version deutlich verbessert.



"Formel 1 '97": Grafisch noch cooler und mit den Original-Teams der aktuellen Rennsaison.



"Multi Racing Championship" für das N64 war mit Abstand das beste der 64-Bit-Rennspiel der Messe.





Mit dem wasserfesten Actionspiel "Overboard" stellte Psygnosis einen der innovativsten 32-Bit-Titel vor.

Mit **Shadow Master** bedient Psygnosis die unersättlichen 3D-Shooter-Fans: Spektakuläre Optiken mit glänzenden Lichteffekten, großer Gegner-Palette und 16 weitläufigen Levels versprechen erstklassiges Giga-Gun-Entertainment.

Nicht minder aufwendig und Adrenalin-fördernd ist **G-Police**, ein lange angekündigtes, jetzt beinahe fertiges 3D-Action-Inferno in einer futuristischen Metropole. Ihr schwingt Euch in einen waffenstarrenden Düsen-Hubschrauber und patrouilliert durch die Hochhausschluchten von Callisto. 35 Missionen bieten genügend Gelegenheit, die vielfältigen Waffen auszuprobieren und die Special-FX abzufeuern. Hochwertige FMV-Sequenzen halten die Levels zusammen und verstricken Euch in die packende Science-fiction-Story. Etwas gediegener empfängt Euch **Overboard**, ein puzzlelastiges Actionspiel mit wunderschön gerenderten Bötchen. Ob im Duell-Modus oder alleine, die Grafik ist allerliebst, der Spielverlauf originell und spannend. Könnte sich als Geheimtip für Freunde etwas subtilerer Grafikgenüsse und innovativer Spielideen herausstellen.

Wenig zu sehen gab es von den 98er-Titeln **Respect Inc.** (stimmungsvolles Grafik-Adventure im Gangster-Milieu der 30er-Jahre) sowie **Sentinel Returns** (Update eines der intelligentesten und innovativsten Strategie-Spiele der 80er Jahre). Neben „Discworld 2" ist „Sentinel Returns" als einzige Psygnosis-Neuheit auch für den Saturn angekündigt. Bevor wir die Psygnosis-Akten schließen, wollen wir Euch auf das 3D-Hüpfspiel **Psybadek** und das grafisch atemberaubende Action-Adventure **Elric** hinweisen. Letzteres wird aus isometrischer Sicht gezeigt und ist im Universum des Fantasy-Autors Michael Moorcock angesiedelt. Schwertschwingend kämpft Elric von Melnibone gegen Magie und Götter-Fluch, Fabelwesen und Orkenhorte.

Mit "G-Police" treibt Psygnosis die Playstation zu neuen grafischen Höhen



Abenteuer in den 30er-Jahren: Das Mafia-Märchen "Respect Inc."





Update ohne Adidas-Lizenz: "Power Soccer 2" kommt noch in diesem Jahr.

Psygnosis bleibt den 3D-Shootern treu: "Shadow Caster" ist neu im Programm.



Der Held des 3D-Hüpfspiels "Psybadek" probiert gerade sein Hoverboard aus.



MOST WANTED

Rascal



Mit der Travellers-Tales-Entwicklung „Rascal" greift Psygnosis eine Domäne des Nintendo 64 an: Erstmals erleben wir auf der Playstation ein grafisch wunderschön gestaltetes Jump'n'Run in voller 3D-Blüte. „Rascal" erzählt die fantastische Story des gleichnamigen Helden, der mit Hilfe einer Zeitmaschine in drei Zeitzonen, sieben verschiedene Welten und 21 Levels reist. Der jugendliche Hauptcharakter wurde von Jim Hensons Creature Shop entworfen und tänzelt elegant durch eine flüssig animierte und detaillierte 3D-Umgebung. Das im hochauflösenden Grafik-Modus der Playstation programmierte Abenteuer hält neben der sensationellen Optik auch viele Puzzles und mächtige Gegner parat, die Rascal an Weihnachten entdecken sollte. Wenn sich das Spiel so weiterentwickelt wie es die Messe-Version vermuten läßt, dann freuen sich Sony-Fans auf ihr erstes Jump'n'Run im „Super Mario 64"-Stil.

Sega

Der Sega-Stand war zwar fast genauso groß wie der von Nintendo, doch mußten sich hier PC-Spiele und Saturn-Titel den Raum teilen. Von Krisenstimmung war im Igel-Hauptquartier nichts zu spüren: Neben einem Achtspieler-**Super GT**-Kabinett und zwei **House of the Dead**-Automaten trumpfte Sega mit einem Saturn-Angebot auf hohem Niveau auf. Das "Netlink"-Zubehör machte qualitativ mit Keyboard, Browser und speziellen Net-Versionen u.a. des Klassikers "Sega Rally" einen guten Eindruck, doch stehen die Chancen für eine Veröffentlichung in Deutschland laut Marketing-Manager Thorsten Moe eher schlecht. Fortgeschrittene Versionen von **Last Bronx** und **The lost World: Jurassic Park** sahen hervorragend aus und konnten ausgiebig probegespielt werden. Der FMV-Abenteuer/Strategie-Mix **Enemy Zero** von Warp konfrontiert Euch mit einem unsichtbaren Gegner, der in einer führerlos dahintrudelnden Raumstation sein Unwesen treibt. Nur durch genaue Planung könnt Ihr den Feind anhand von akustischen Signalen einkreisen und vernichten. Neben diesem innovativen Konzept machten vor allem die gelungenen 3D-Shooter **Duke Nukem 3D Saturn** und **Quake Saturn** Eindruck auf die Messebesucher: Beide





Die "Panzer Dragoon Saga" überzeugt mit neuem Konzept und traumhafter Grafik.

Saurier-Spannung in "Lost World": Auf Saturn und Playstation identisch.



"Duke Nukem Saturn" spielt die Sony-Version locker an die Wand: Technisch top!





"Quake Saturn" holt das letzte aus der Konsole heraus und ist hervorragend spielbar.

gediehen unter der Hand der "Exhumed"-Entwickler Lobotomy Software zu bemerkenswert guten Umsetzungen. **Panzer Dragoon Saga** verschmelzt die Action-Eskapaden der Vorgänger mit völliger Bewegungsfreiheit und Rollenspiel-Elementen. Zweikämpfe werden in einem rundenbasierten System ausgefochten, der strategische Einsatz von Specials hilft Euch, auch größere Brocken zu besiegen. Die **Sega Sports**-Reihe bot 98'er-Updates der Titel-Palette von Baseball über Basketball bis Eishockey, und **Sega Touring Car Championship** begeisterte in der erst zu 40 Prozent fertigen Version mit hervorragender, schneller Grafik.



MOST WANTED

Sonic R

Nach dem Appetitanreger auf der "Sonic Jam"-Compilation veröffentlicht Sega Ende des Jahres den ersten "echten" 3D-Ausflug des Stachel-Maskottchens. Entwickelt von den englischen Jump'n'Run-Profis Traveller's Tales ("Mickey's Great Adventures"), ist "Sonic R" ein beeindruckend schnelles Actionspiel, bei dem Ihr den Igel frei durch eine verblüffend flüssig scrollende, bunte Comicwelt führt. Allzusehr solltet Ihr jedoch nicht trödeln: Die fünf Levels sind Rennstrecken, bei denen Ihr Euch sputen müßt, um die karierte Flagge vor Knuckles, Tails und natürlich Dr. Robotnik zu erreichen. Insgesamt sieben Rennmodi, u.a. Ring-Attacke und Replay-Rennen, sorgen für Dauerspaß. In der fertigen Version sollen über Link-Kabel bis zu vier Spieler gleichzeitig flitzen dürfen, auf der Messe-Version lief allerdings nur der Einspieler-Modus. Besonders gelungen: Statt plumpen Pop-Ins tauchen Berge, Looping-Konstruktionen und Hängebrücken erst transparent am Horizont auf, bevor sie voll sichtbar werden.

Sony





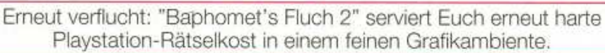
Die Echtzeit-Schlacht "Z" kommt nun für die Playstation

Mehr Spiel pro Quadratmeter: Auf dem beeindruckenden Sony-Stand tummelten sich alle kommenden Playstation-Titel – sowohl Sonys Eigenentwicklungen als auch sämtliche Fremdanbieter-Spiele. **Rosco Mc Queen** versetzt Euch in die Rolle eines smarten Blondschopfs, der in die Polygonwelt hinauszieht, um waghalsige Feuerlöschaktionen durchzuführen und im Inneren eines Wolkenkratzers gefangene Zivilisten zu retten. Mit schmucker 3D-Optik, vielen versteckten Gimmicks und lässigem Heldendesign schickt sich Rosco an, zum neuen Star am Comic-Himmel zu werden. Doch ein Superheld kann ihm diese Position streitig machen: **Blasto** entpuppt sich mit derselben 3D-Technik zumindest akustisch als gewitzter. Der ebenfalls blonde Muskelberg trollt durch eine Welt voller grüner Ekel-Aliens. Mit der Laserpistole im Anschlag, hüpft und ballert sich der Retter des Universums durch die kniffligsten



Feuerwehrmann "Rosco McQueen" rettet Polygonhäuser vor einem lodernden Flammenmeer.





Erneut verflucht: "Baphomet's Fluch 2" serviert Euch erneut harte Playstation-Rätselkost in einem feinen Grafikambiente.

Rätsel, nie um einen coolen Spruch verlegen. Grafisch muß sich "Blasto" allerdings noch anstrengen, um in die Oberliga zu springen: Noch ist das Gros der Abschnitte texturloser Polygon-Raum, lediglich das Gouraud-schattierte Superheldenhemd beeindruckte uns MAN!ACs und ließ keine eckigen Kanten erkennen. Mit **Bravo Air Ride** vom japanischen Entwickler Xing ("In the Hunt") unternehmt Ihr aufregende Wettflüge in die dritte Dimension. Damit Ihr nicht vor lauter Geschwindigkeit in einen Felsen knallt, stehen keine Jets, sondern gemütliche Veteranen-Flieger aus der Mitte des Jahrhunderts im Hangar. Sogar mit einer Messerschmitt 109 dürft Ihr durch die sauber gezeichneten Canyons knattern. **Steel Reign** dagegen macht Euch zum Panzerkommandanten: Aus mehreren Perspektiven führt Ihr Euren Stahlsarg auf das Schlachtfeld und beobachtet aus der "Missile-Cam" den Flug Eurer Hitzesuch-Raketen aus nächster Nähe. Im Split-Screen-Krieg rückt Ihr Euren Kumpels auf die Pelle – ohne taktisches Geschick endet Ihr als rauchender Trümmerhaufen. "Steel Reign" ist einer von mehreren Titeln, die mit dem auf der E3 präsentierten Sony-Analogpad gespielt werden können. Das Pad ist bis auf die zwei Analogsticks mit dem Originalpad identisch und erlaubt feinfühlige Steuerung auf dem noch recht groben Polygon-Schlachtfeld.

"Ghouls'n'Ghosts" für die Neunziger – so kündigt Sony **Medievil** an, ein Action-Abenteuer, das Ihr aus der erhöhten Vogelperspektive spielt. Als Daniel Fortesque löst Ihr 60 knifflige Rätsel und schwingt Eueren Zweihänder, sollten Euch mißliebige Kreaturen auf's Kettenhemd rücken. Grafisch beeindruckte uns der Titel mit effektvollen Licht-Blitzern und abgedrehten Monstern. Schwertklirrende mittelalterliche Gefechte in der Arena, hünenhafte Polygon-Ritter und jede Menge rohe Gewalt: **Cardinal Syn** hatte schon in der 50-Prozent-Version grafisch einiges zu bieten. Wie sich das unverschämt düstere Geprügel im Vergleich mit anderen Sony-Kampfspielen schlägt, kann man allerdings noch nicht sagen: Erst drei der über zehn Kämpfer waren integriert. Beim 3D-Shooter **Exodus** geht die Post ab; neu ist, daß Ihr die Distanz der Kamera zum dauerfeuernden Helden beliebig einstellen dürft. Konzeptionell erinnert das Getöse an Activisions "Apocalypse", doch bei "Exodus" liegt der Schwerpunkt noch mehr auf kompromißlosem Geballer, das mit zahlreichen Grafik-Gags wie Leucht-





MOST WANTED

Crash Bandicoot 2







Doppelt so große Spielfläche, doppelt so cool: Während an der Videowand ein perfekt animierter Crash die Massen mit Grimassen um Aufmerksamkeit bat, konnte in den Sony-Höhlen an mehreren Displays bereits eifrig nach dem Zufluchtsort des fiesen Neo Cortex gesucht werden. Neben der Möglichkeit, aus einem Startlevel in beliebiger Reihenfolge zum Angriff auf den "Mad Scientist" zu blasen, werkelte Entwickler Naughty Dog vor allem am spielerischen Gehalt des heißersehnten Maskottchens. Per Jetpack fliegt Crash durch elektrisch geschützte Grubenabschnitte, in der Eiswelt hingegen schnallt sich unser pelziger Held schon mal die Skier um, damit der Erzfeind nicht entkommt. Sogar schwimmen hat Crash jetzt gelernt – leider macht das die Aufgabe nicht leichter, da auch Cortex einige böse Überraschungen aus dem Reagenzglas zaubert. Grafisch, spielerisch und akustisch ist "Crash 2" schon jetzt eine sichere Bank für professionelle Hüpf-Unterhaltung: Nicht umsonst grinste Crash jeden Besucher mit wippenden Augenbrauen an und bat selbstsicher zum Probespiel...

"Spiral Saga": Sonys Action-Adventure aus isometrischer Sicht.

spurmunition, Transparenz-Wänden und Flammenwerfern aufgepeppt wurde. Beeindruckend auch das 3D-Jump'n'Run **Jersey Devil**, das in einer hohen Auflösung fast fehlerfrei für Hüpfspaß sorgte: Mit völliger Bewegungsfreiheit ausgestattet, marschiert Euer knuddliges Teufelchen durch die verhexten nächtlichen Gassen und sucht nach dem verrückten Doctor Knarf, der die Stadt in einen wahren Monster-Alptraum verwandelt hat. Die Comic-Interpretation **Spawn** läßt Euch dagegen in eine brutale Welt voller ekliger Monster eintauchen. Der Mix zwischen Duellprügler und Abenteuerspiel, erforscht Ihr als Superheld (noch recht fehlerhafte) Polygonbauten und müßt nacheinander in drei Zeitzonen dafür sorgen, daß die Tore der Hölle sich öffnen. Der Veröffentlichungstermin von "Spawn" in Europa soll übrigens mit einer Realverfilmung der Thematik zusammenfallen. Mit den **Cart World Series** nimmt sich Sony der Indy Car-Serie an – schon jetzt ist das Spiel dank der Kompetenz der "Rally Cross"-Entwickler ein fesselndes Straßenrennen mit überlegener Grafik. "Baphomet's Fluch", das erfolgreiche Grafikabenteuer um den mysteriösen Bombenleger-Clown, geht in die zweite Runde: Auch **Baphomet's Fluch 2** wird auf der Playstation veröffentlicht.



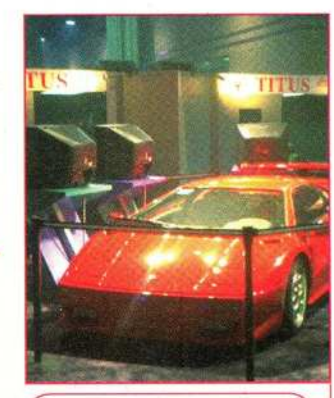
"Exodus" im Feuerrausch: Wie die meisten Sony-Spiele lief auch dieser Polygon-Shooter bemerkenswert flüssig.

Tecmo

Als **Monster Rancher** züchten Sony-Fans ihre eigenen Kampf-Kreaturen und lassen diese in rundenbasierten Arena-Schlachten gegeneinander antreten. Selbst zwischen zwei Mutationen könnt Ihr "morphen" und das Ergebnis speichern – schöne neue Zweikampf-Welt! Konventioneller sind die **Dead or Alive**-Fights (Saturn und Playstation): Hier treten acht Prügel-Experten zum "Virtua Fighter"-ähnlichen Duell an, ein Quest-Modus erlaubt die Kreation eigener Van-Dammes. Die Geschicklichkeits-Stapelei **Tecmo Stackers** orientiert sich dagegen an bekannten Knobelspielen wie "Columns", während die Polygon-Pferde von **Gallop Racer** in Echtzeit-3D in's Ziel gesteuert werden. Schließlich wurde mit **Tecmo's Deception 2** der Nachfolger zum witzigen Anti-Abenteuerspiel (Test in MAN!AC 2/97) vorgestellt.

Titus

Keine 32-Bit-Titel, dafür zwei vielversprechende Nintendo-Entwicklungen gab es beim französischen Entwickler Titus zu erspähen: Die Engine für **Superman 64** steht bereits, allerdings bewegen sich noch keine Bösewichte durch die Polygon-Korridore des Action-Adventures rund um den Mann aus Stahl. In der fertigen Version sollen auch Rundflüge über Metropolis, Kampfsequenzen und Rätseleinlagen mit von der Kryptonit-Partie sein. Wesentlich weiter war **Lamborghini 64** fortgeschritten: Auf dem bisher einzigen fertiggestellten Kurs konnte man den roten Nobelwagen recht flüssig durch eine Wüstenszenerie steuern. Auch eine Abkürzung war bereits befahrbar, leider konnte die schmucklose Grafik noch kein echtes 64-Bit-Flair verbreiten.



Das echte Modell ist fertig, die N64-Version noch nicht: Lamborghini live!



Düster, brutal und schlagstark: "Spawn" öffnet die Portale zur Hölle!



Farbenfrohes Jump'n'Run: Tonic Trouble (hier noch PC-Bilder).

"Tonic Trouble" durch unachtsamen Umgang mit Flüssigkeiten...

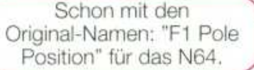
UBI Soft

Namensänderung: Das bisher als "Ed" geführte N64-Projekt wird jetzt unter dem Namen **Tonic Trouble** sowohl für den PC als auch für das N64 entwickelt. Held Ed verschüttet irrtümlich eine giftige Substanz und muß sich im 3D-Wunderland gegen zum Leben erwachtes Killergemüse behaupten und schließlich den teuflischen Grogh (nennt sich selbst bescheiden "Herr der Welt") besiegen. Statt als reinrassiges Hüpfspiel ist "Tonic Trouble" als Action-Abenteuer konzipiert, in dem mit vielfältigen Schwimm-, Kletter- und Flugaktionen Rätsel geknackt werden. Erst nach Beendigung dieser Entwicklung legt das Inhouse-Team Hand an **Rayman 2**. Die Europa/USA-Version des N64-Rennspiels **Human GP** ist dagegen fast fer-

Alle Spieleneuheite

★: angegeben sind die wahrscheinlichen US-Termine. Deutschland-Veröffentlichungen können abweichen.

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	TERMIN★
Aerofighters Aussault	Mc O'River	N64	4. Quartal
Alien vs Predator	Fox Interactive	PS, SA	1998
Andretti Racing	Electronic Arts	PS	3. Quartal
Apokalypse	Activision	PS	3. Quartal
Aqua Prophecy	ASCII	PS	4. Quartal
Armored Core	Sony	PS	4. Quartal
Banjo-Kazooie	Nintendo/Rare	N64	November
Bass Masters Classic TE	THQ	PS	4. Quartal
Beast Wars	Hasbro	PS	1998
Blasto	Sony	PS	4. Quartal
Body Harvest	Nintendo/DMA	N64	1998
Bomberman 64	Hudson	N64	4. Quartal
Bravo Air Race	THQ	PS	4. Quartal
Breath of Fire 3	Capcom	PS	4. Quartal
Broken Sword: Shadow of the Templars	THQ	PS	4. Quartal
Brunswick Bowling	THQ	PS	4. Quartal
Bug Riders	GT Interactive	PS	4. Quartal
Cardinal Syn	Sony	PS	1998
Carom Shot	ASCII	PS	4. Quartal
Cart World Series	Sony	PS	3. Quartal
Chill	Eidos	PS	4. Quartal
Clayfighter Extreme	Interplay	PS/N64	3. Quartal
Clock Tower	ASCII	PS	4. Quartal
Colliderz	ASC	PS, SA	4. Quartal
Colony Wars	Psygnosis	PS	3. Quartal
Command & Conquer 2	Virgin	PS	4. Quartal
Conker's Quest	Nintendo/Rare	N64	Dezember
Cool Boarders 2	Sony	PS	3. Quartal
Courier Crisis	BMG	PS, SA	4. Quartal
Covert Wars	Playmates	PS	4. Quartal
Crash2	Sony	PS	3. Quartal
Crime Killer	Interplay	PS	1998
Critical Depth	GT Interactive	PS	4. Quartal
Croc	Fox Interactive	PS, SA	3. Quartal
Dark Half, The	THQ	PS	1998
Dark Omen	Mindscape	PS	4. Quartal
Dark Rift	Vic Tokai	N64	im Handel
Darkstalkers 3	Capcom	PS/SA	4. Quartal
Dead Unity	THQ	PS	4. Quartal
Deathtrap Dungeon	Eidos	PS	4. Quartal
Discworld 2	Psygnosis	PS	3. Quartal
Dracula 3D	Konami	N64	1998
Dreams to Reality	Cryo	PS	4. Quartal
Dual Heroes	Hudson	N64	4. Quartal
Duke Nukem 3D Saturn	Sega	SA	3. Quartal
Duke Nukem Playstation	GT Interactive	PS	4. Quartal
Dungeon Keeper	Bullfrog	PS	4. Quartal
Dungeons & Dragons Collection	Capcom	PS/SA	3. Quartal
Earthworm Jim 3D	Interplay	PS/N64	4. Quartal
Elric	Psygnosis	PS	4. Quartal
Enemy Zero	Sega	SA	4. Quartal
Exodus	Sony	PS	1998
F-Zero 64	Nintendo	N64	1998
F1 Pole Position 64	Ubi Soft	N64	3. Quartal
Felony 11-79	ASCII	PS	4. Quartal
Fighting Force	Eidos	PS	3. Quartal
Final Fantasy 7	Squaresoft	PS	4. Quartal
Final Fantasy Tactica	Squaresoft	PS	1998
Flottenmanöver	Hasbro	PS	4. Quartal
Formel 1/97	Psygnosis	PS	3. Quartal
Frogger	Hasbro	PS	November
G-Police	Psygnosis	PS	3. Quartal
Gex 2: Enter the Gecko	Crystal Dynamics	PS	4. Quartal
Ghost in the Shell	THQ	PS	4. Quartal
Golden Eye 007	Nintendo/Rare	N64	August
Grand Prix Race	Mc O'River	N64	4. Quartal
Grand Theft Auto	DMA	PS	4. Quartal
Grand Tour Racing '98	Activision	PS	4. Quartal
Hardball 6	Accolade	PS	3. Quartal
Herc's Adventures	Lucasarts	PS/SA	2. Quartal
Hercules	Disney	PS	3. Quartal
Hybrid Heaven	Konami	N64	4. Quartal
Intelligent Qube	Sony	PS	3. Quartal
Jack Nicklaus '98	Accolade	PS	3. Quartal
Jeopardy	Gametek	N64	3. Quartal
Jet Moto 2	Sony	PS	4. Quartal
Jimmy Johnson's VR Football '98	Interplay	PS	3. Quartal
Ken Griffey, Jr. Baseball	Nintendo	N64	3. Quartal
Klonoa	Namco	PS	1998
Lamborghini 64	Titus	N64	4. Quartal
Last Bronx	Sega	SA	3. Quartal
Lunatik	Eidos	PS	4. Quartal
Mace: The Dark Age	Midway	PS/N64	4. Quartal
Machine Hunter	MGM	PS	3. Quartal
Marvel Super Heroes	Capcom	PS/SA	4. Quartal
Master of Monsters	ASCII	PS	4. Quartal
Masters of Teras Kasi	Lucasarts	PS	4. Quartal
MDK	Interplay/Shiny	PS	4. Quartal
Medievil	Sony	PS	4. Quartal
Mega Man Neo	Capcom	PS	4. Quartal
Mega Man X4	Capcom	PS/SA	3. Quartal
Metal Gear Solid	Konami	PS	1998
Midnight Run	Konami	PS	3. Quartal
Mischief Makers	Nintendo/Enix	N64	4. Quartal
Mission Impossible	Ocean	N64	4. Quartal
MLB 98	Sony	PS	3. Quartal
Monkey Hero	BMG	PS	1998
Monopoly	Hasbro	PS	3. Quartal
Moon	ASCII	PS	1998



Schon mit den Original-Namen: "F1 Pole Position" für das N64.


"F1": Wie beim Import-Original stehen Euch mehrere Innenansichten zur Verfügung.


Die Fortsetzung von "NHL Powerplay Hockey" glänzt mit tollen Polygon-Cracks und 3D-Arena



Der richtige Mann am falschen Ort: Bruce Willis auf der Presskonferenz von Activisions "Apocalypse". Aus technischen Gründen ziert Christians Schnappschuß das Ende des Messeberichtes und nicht den Activision-Report.

tig: Mit verbesserten Fahreigenschaften, offizieller FIA-Lizenz und englischer Sprachausgabe düsen Nintendo-Fans im Herbst bei **F1 Pole Position 64** um die Formel-1-Krone.

Virgin

Virgin sammelt momentan ihre Kräfte, um 1998 wieder zuzuschlagen: In diesem Jahr hat der „Agent Armstrong"-Erfinder jedoch nur zwei Playstation-Titel in petto. Zum einen erwarten wir die brillante Fortsetzung von Westwoods Echtzeit-Strategie-Knüller **Command & Conquer** (schönere Optik, mehr Missionen), zum anderen das 98er-Update des (doch noch) ausgelieferten **NHL Powerplay Hockey**. Beide Titel sind sichere Kandidaten für ein MAN!AC-Prädikat, dafür war weder vom N64-Projekt **Freak Boy** noch vom jahrelang angekündigten 32-Bit-Action-Adventure **Heart of Darkness** etwas zu sehen.

Interessant ist auch, daß Westwood-Mitgründer Brett Sperry zum Entwicklungschef von Virgin Interactive ernannt wurde und somit alle Virgin-Produkte überwacht. Die vielversprechenden Westwood-Titel für den PC **Lands of Lore** (cooles 3D-Rollenspiel) und **Bladerunner** (Adventure zum Kultfilm) sind momentan leider nicht für Konsole angekündigt.

n 97/98 im Überblick

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	TERMIN*
MK Mythologies: Sub Zero	Midway	PS	4. Quartal
Multi Racing Championship	Ocean	N64	4. Quartal
Mystical Ninja 64	Konami	N64	4. Quartal
Nagano Winter Olmpics	Konami	PS, N64	1998
NBA Action '98	Sega	SA	4. Quartal
NBA Harwood Heroes	Midway	PS	4. Quartal
NBA In the Zone '98	Konami	PS, N64	1998
NBA ShootOut '98	Sony	PS	3. Quartal
NCAA Game Breaker '98	Sony	PS	3. Quartal
NHL All-Star Hockey '98	Sega	SA	4. Quartal
NHL Face Off '98	Sony	PS	3. Quartal
NHL Powerplay '98	Virgin	PS	4. Quartal
Nightmare Creatures	Kalisto	PS	3. Quartal
Ninja	Eidos	PS	4. Quartal
Nuclear Strike	Electronic Arts	PS	3. Quartal
Oddworld: Abe's Odyssee	GT Interactive	PS	3. Quartal
One	ASC	PS	4. Quartal
Overboard	Psygnosis	PS	3. Quartal
Pac-Man: Ghost Zone	Namco	PS	4. Quartal
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	PS	4. Quartal
Panzer Dragoon Saga	Sega	SA	3. Quartal
Parappa the Rapper	Sony	PS	3. Quartal
Pax Corpus	Cryo	PS	4. Quartal
Pitfall 3D	Activision	PS	1998
Point Blank	Namco	PS	1998
Power Soccer 2	Psygnosis	PS	3. Quartal
Powerboat	Interplay	PS	3. Quartal
Poy Poy	Konami	PS	3. Quartal
Psybadek	Psygnosis	PS	1998
Quake 64	Midway	N64	4. Quartal
Quake Saturn	Sega	SA	3. Quartal
Quest 64	THQ	N64	1998
Rampage World Tour	Midway	PS	4. Quartal
Rapid Racer	Sony	PS	4. Quartal
Rascal	Psygnosis	PS	4. Quartal
Resident Evil 2	Capcom	PS	1998
Resident Evil	Capcom	SA	3. Quartal
Resident Evil Director's Cut	Capcom	PS	3.Quartal
Respect Inc.	Psygnosis	PS	1998
Return Fire 2	MGM	PS	1998
Risiko	Hasbro	PS	4. Quartal
Robotech: Crystal Dreams	Gametek	N64	3. Quartal
Rosco McQueen	Sony	PS	4. Quartal
SaGa Frontier	Squaresoft	PS	1998
San Francisco Rush	Midway	PS/N64	4. Quartal
Sega Touring Car Championship	Sega	SA	4. Quartal
Sentinel Returns	Psygnosis	PS, SA	1998
Shadow Madness	ASCII	PS	1998
Shadow Master	Psygnosis	PS	3. Quartal

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	TERMIN*
Silicon Valley	DMA	PS	4. Quartal
Sim City	Maxis	N64	4. Quartal
Sim Copter 3000	Maxis	N64	4. Quartal
Sonic R	Sega	SA	4. Quartal
Spawn: The Eternal	Sony	PS	4. Quartal
Spec Ops	BMG	PS	4. Quartal
Speedtribes	THQ	PS	1998
Steel Reign	Sony	PS	4. Quartal
Street Fighter EX Plus	Capcom	PS	4. Quartal
Suikoden 2	Konami	PS	1998
Super Football Champ	Mindscape	PS	3. Quartal
Super Street Fighter Collection	Capcom	PS/SA	3. Quartal
Superman 64	Titus	N64	1998
Supersonic Racers 2XS	Mindscape	PS	4. Quartal
Tanktics	DMA	PS	4. Quartal
Test Drive 4	Accolade	PS	4. Quartal
Tetrisphere	Nintendo	N64	3. Quartal
The Lost World: Jurassic Park	Dreamworks Int.	PS/SA	3. Quartal
Time Crises	Namco	PS	3. Quartal
TNN Motor Sports Hardcore 2	ASC	PS	4. Quartal
TNN Outdoors Bass Tournament	ASC	PS	4. Quartal
TOCA Touring Car Championship	Codemasters	PS	4. Quartal
Tomb Raider 2	Eidos	PS	3. Quartal
Tomb Raider 64	Eidos	N64	1998
Tonic Trouble	Ubi Soft	N64	4. Quartal
Top Gear Rally	Kemco	N64	3. Quartal
Total Drivin'	Ocean	PS	4. Quartal
Tour, The	BMG	PS	4. Quartal
Treasures of the Deep	Namco	PS	3. Quartal
Twisted Edge Snowboarding	Kemco	N64	4. Quartal
Ubik	Cryo	PS	4. Quartal
VMX Racing	Playmates	PS	4. Quartal
VR Baseball '97	Interplay	PS/SA	3. Quartal
VS	THQ	PS	4. Quartal
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Midway	PS/N64	4. Quartal
WCW Nitro	THQ	PS	4. Quartal
WCW vs NWO: World Tour	THQ	N64	4. Quartal
Wheel of Fortune	Gametek	N64	3. Quartal
Wild Nines	Interplay	PS/SA	4. Quartal
World Cup Basketball	Mindscape	PS	4. Quartal
World Series Baseball '98	Sega	SA	3. Quartal
Worldwide Soccer '98	Sega	SA	4. Quartal
X-Men Vs. Street Fighter	Capcom	PS/SA	4. Quartal
Yoshi's Island	Nintendo	N64	1998
Zelda 64	Nintendo	N64	1998



NINTENDO 64

Grundgerät dt	299.00
Importspieladapter	59.90
Antennenkabel	49.90
S-VHS Kabel	39.90
Game Killer dt	59.90
Joypad (Nintendo)	59.90
Joypad Transparent	59.90
Joystick Arcade Shark	99.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad	139.90
Memory Card (1/4 Me	39.90
Memory Card (1 Meg)	49.90
Memory Card (5 Meg)	89.90
D 64 dt (ab 18)	169.90
Hexen 64 dt (ab 18)	169.90





NINTENDO 64

FIFA-Soccer dt	109.90
KI Gold PAL	149.90
Mario dt	89.90
Mario Kart dt	99.90
NBA-Hangtime dt	139.90
Pilotwings dt	119.90
Shadows of the E. dt	139.90
Superstarsoccer DLX	169.90
Turok dt	139.90
Turok PAL	149.90
Waverace dt	99.90
Wayne Gretzkys dt	139.90

SUPER NES

Lost Vikings 2 dt	109.90
Lufia dt*	99.90





MAGAZINES/GUIDES

EDGE uk	17.00
Gamefront dt	5.90
Official PSX Mag uk	25.00
GUIDES	
Blast Corps us	29.90
Mario 64 Guide dt	24.80
Tomb Raider Guide dt	29.90

TAMAGOTCHI

Das ist ein echter Renner! Das erste virtuelle Haustier, das in einer eiförmigen Taschenuhr wohnt und dabei versorgt und geliebt werden will. 29.90





ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht



ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

E-MAIL-ADRESSE
info@arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL
JUMP 'N' RUN®
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem* sind Angebote und oder Restposten.



Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

WWW.ARJAY-GAMES.DE

ARJAY GET YOUR GAMES

0221 • 121067

SONY-PLAYSTATION

Grundgerät dt	288.00
Umbau für Importe durch eigene Werkstatt	89.90
Der Umbausatz für Bastler mit dt Anleitung	59.90
(Importe nur über RGB in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Joypad (Sony)	44.90
Joypad (Sony Analog)	99.90
Joypad NeGcon	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card -Sony	39.90
Memory Card -8MEG	69.90
Memory Card -24MEG	84.90
Namco-Arcade-Stick	109.90
4-4-2 dt	89.90
Ace Combat II jp	149.90
Adidas-Soccer 2 Int.	89.90
Agent Armstrong dt	89.90



SONY-PLAYSTATION

Apocalypse dt	89.90
Ballblazer Champ. us	*49.90
Broken Helix dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heart dt	79.90
Castlevania X jp	144.90
City of Lost Children	79.90
Command & Conquer	99.90
Crash Bandicoot dt	99.90
Descent 2 dt	89.90
Destruction Derby II	99.90
Exhumed dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
G.T. - Max jp	139.90
Gun (Predator)	79.90
Gun mit Laserpointer	149.90
Hexen dt	89.90
Jet Rider dt	79.90
Legacy of Kain dt	89.90
Little Big Adven. dt	*79.90
Lost Vikings 2 dt	*79.90
Magic Gathering dt	89.90
Mechwarrior 2 us	*49.90
Micro Machines V3 dt	89.90



SONY-PLAYSTATION

Monster Trucks dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
Overblood dt	89.90
Porsche Challenge dt	79.90
Rage Racer dt	99.90
Rally Cross dt	89.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	*49.90
Sentient dt	99.90
Soul Blade dt	99.90
Speedster dt	89.90
Street Fighter Ex jp	149.90
Suikoden dt	99.90
Super Pang Coll. dt	89.90
Super Puzzle Fighter	74.90
Superstarsoccer Pro	99.90
Syndicate Wars dt	89.90
Tekken II dt	99.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis + Gun jp	179.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90



SONY-PLAYSTATION

Total NBA 97 dt	79.90
Transport Tycoon dt	89.90
Trash it! dt	89.90
V-Rally dt	94.90
Vandal Hearts dt	89.90
Wing Commander 4 d	89.90
Wild Arms us	109.90

AUCH NEUHEITEN USA & JP

PLATINIUM RANGE

Air Combat dt	49.90
Alien Trilogy dt	49.90
Bust a Move 2 dt	49.90
Destruction Derby dt	49.90
Fade to Black dt	49.90
FIFA 96 dt	49.90
Need for Speed dt	49.90
PGA-Golf 96 dt	49.90
Rayman dt	49.90
Ridge Racer dt	49.90
Road Rash dt	49.90
Tekken dt	49.90
Toshinden dt	49.90
Wipe Out dt	49.90



SEGA SATURN

Bomberman dt	89.90
C & C (Uncut) uk	*79.90
Dark Savior dt	89.90
Dragonforce us	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix	109.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hexen dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
Mass Destruction dt	89.90
Metal Slug jp	139.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
Pandemonium dt	89.90
Resident Evil Dash us	109.90
Scorcher dt	89.90
Shining the holy Ark	89.90
Sonic Jam jp	139.90
Super Puzzle Fighter	74.90

AUCH NEUHEITEN USA & JP



Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.



Die Qual der Wahl: Vor dem Kampf entscheidet Ihr Euch nicht nur für einen Handkantenhelden, sondern auch für einen von drei Kampfstilen.

Fighters' Impact

Während "Samurai Shodown"-Fans ihren Helden mit aktivem oder passivem Kampfstil ausrüsten, gehen die acht Kampfexperten des "Fighter Impact"-Turniers noch weiter: Von Wrestling über Streetfighting bishin zu Aikido und Karate beherrschen Eure acht Prügelkumpanen je drei Stilrichtungen, die Ihr vor dem Kampf wählt. Vier geheime Schläger sind ebenfalls mit von der Partie, die jedoch jeweils nur über eine Kampftechnik verfügen. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, findet Ihr Euch alsbald in einer der Wüsten-, Plateau-, Gulli- und Brückenarenen wieder. Die Steuerung ist simpel konzipiert: Per Feuerknopf teilt Ihr Hiebe und Tritte aus, die Ihr mit Steuerkreuzaktionen variiert. Mit dem Quadrat-Button weicht Ihr obendrein zur Seite aus oder springt mit einem gewagten Salto hinter den Gegner. Je nach Kampfstil schleudert Ihr Euren Gegenüber mit schwungvollen Würfen durch die Arena und setzt hinterhältige Hebel an oder deckt den Feind mit flotten Kick- und Handkantenkombos ein. Da die CPU-Schläger das Blocken ausgezeichnet beherrschen, lernt auch Ihr die gängigen Schlagkombinationen bald auswendig, wodurch sich taktisch geprägte Konterduelle entwickeln. Geratet Ihr in Bedrängnis, habt Ihr ein Ass im Ärmel: Mit einem herzhaften Tritt befördert Ihr Euren Kontrahenten aus der Arena, wo der Fiesling jämmerlich ertrinken muß oder nach einem pfeifenden Sturzflug am Boden zerschellt. Mit der simplen Steuerung und dem flotten Spielablauf spielt sich "Fighters' Impact" locker von der Hand, eine Eingewöhnungszeit ist nicht nötig. Dafür haben Profis die einzelnen Charaktere samt ihren Kampfstilen bald ausgereizt, die meisten Manöver unterscheiden sich nur optisch: Ausfallschritte mit kombinierten Tritten oder Ellenbogenschlägen gibt's nicht, von Parry-Move und Counter-Attacke haben die "Impact"-Schläger ebenfalls noch nichts gehört. Dabei wirken die Würfe sehr schwungvoll, während einige Schläge eher elanlos ins Ziel prasseln. Die Zufallskamera verwöhnt Euch mit Naheinstellungen und 360-Grad-Drehungen, von herbem Polygon-Flackern und Optikverzerrungen bleibt Ihr jedoch nicht verschont. Auf blitzende Special-FX wurde weitgehend verzichtet, nur die Dimensionsverzerrungen des gemeinen Doktoren enthüllen die 32-Bit-Farbenpracht. Die Hintergrundmelodien dudeln belanglos vor sich hin, dafür entzücken Eure Schläger mit krachenden Digihandkanten und variablen Posing-Sprüchen am Ende jedes Duells: Prügelfans spielen auf jeden Fall Probe. *oe*

Muster von Zapp, Mainz, Tel. 06131/230492





Siegern vorbehalten: Die vier geheimen Krieger müßt Ihr erst niederstrecken, bevor Ihr sie anwählen könnt.



Feindliche Ufos im Anflug: Per Knopfdruck kontrolliert Ihr flink den Zustand Eurer Einheiten.

Super Robowar

Auch in der 32 Bit-Version der in Japan erfolgreichen Strategie-Serie "Super Robowar" dirigiert Ihr Eure Transformer-, Mech-, Panzer- und Düsenjägereinheiten sowie Euer Mutterschiff samt Mechwerkstatt über unzählige Schlachtfelder. Eine böse Alienmacht fällt über Euren Heimatplaneten her, Ihr fallt mit strategischer Planung und taktischer List dem Feind mit Raketen, Laser und Mechhieben in den Rücken. An der drolligen Bitmap-Grafik, den cleveren Computergegnern, überraschendem Truppennachschub und den simplen Menüs hat sich nichts geändert, selbst die schunkeligen Hintergrundmelodien klingen wie in 16-Bit-Tagen. Nach kurzer Zeit findet Ihr Euch in den japanischen Menüs zurecht und nächtelangen Mechschlachten steht nichts mehr im Wege: Nur ein paar neue Ideen hätten nicht geschadet. *oe*

Die teils recht eigenwilligen Mechkonstruktionen verfügen über Extras wie Turboboost und Bonusenergie



Die Super Nintendo-Versionen (unten "Super Robowar 4", 24 MBit!) heimsten in Japan große Erfolge ein, gelangten aber wegen der Kulleraugenoptik und der hierzulande geringen Popularität der Gundams nie in den Westen. Nur Japan-Freaks wagten sich an die Story-lastigen Strategie-Schinken, die mit immer neuen Mechtypen und Spezialwaffen Schwung in die ausgeklügelt angelegten Szenarien brachten.





Obermotz Zeikfried kämpft gegen einen Elementarwächter: Die mystische Kreatur beschwört Ihr mit Runensteinen.

Endgegner in der Totale: Kamerafahrten und flotte Schnitte zeigen Gegner und Helden aus der eindrucksvollsten Perspektive.

Hinterhältig: Nach seiner Niederlage reißt Zeikfried Eurem Cyber-Junker Rudy den stählernen Stummelarm aus.

Wild Arms

PS

Sony USA füllt endlich die Rollenspiellücke: Kaum drei Monate nach dem Release des erfolgreichen Nippon-Originals erscheint "Wild Arms" in den Staaten – mit englischen Texten und überarbeiteten Scrolling-Routinen.
Den Fernost-Charme und das Charakter-Design behielten die japanischen Entwickler in Form rundlicher Figürchen und Draufsicht-Optik im klassischen 16-Bit-Look bei. Hochauflösende Szenarien, klangvolle Digi-Samples und stufenlos rotierende Polygon-Figuren portieren die traditionsreiche Kulisse in die aktuelle Hardware-Generation: "Wild Arms" geizt trotz 2D-Kulisse weder mit Effekten noch fantasievollen Grafikdetails – keine Spieletappe vergeht ohne Ambiente-gerechte Intermezzos oder abwechslungsreichem Schauplatzwechsel. Der epische Plot um die verödete Fantasy-Welt Filgaia und eine Rasse herrschsüchtiger Cyber-Dämonen wird zu jedem Zeitpunkt mitreißend erzählt – schummrige Farbwahl und eine konkurrenzlose Obermotz-Hierarchie runden die Kulleraugen-Saga ab. Hat man sich beim Oberwelt- und Dungeon-Design noch an bewährte RPG-Rezepte gehalten, wurde für die menügesteuerten Kämpfe auf größerer Flamme gekocht: 32-Bit-Vorgänger wie "Beyond the Beyond" oder Konamis "Suikoden" portierten verpixelte Anime-Sprites in triste 3D-Landschaften, für die "Wild Arms"-Gefechte dagegen haben die Grafiker – wie in "Final Fantasy 7" – 3D-Szenarien angelegt. Polygon-Charaktere und Kulissen werden rundum in Echtzeit berechnet und brauchen sich hinter den Beat'em-Up-Konkurrenten nicht zu verstecken: Endgegner wie der massige Belselk oder Techno-Ritter Zeikfried marschieren in aufwendigen Textur-Gewändern durch die 3D-Hallen, verblüffen mit effektgeladenen Manövern und bestrahlen die Heldentruppe mit magischem Light-Sourcing.
Blickwinkel und Kameraführung justiert Ihr im Options-Menü: Nach der Umstellung beobachtet Ihr die Auseinandersetzung von schräg oben, peilt die Kontrahenten über die Wuschelfrisur Eurer Helden an oder genießt dramatische

Gehirnakrobatik: Eure Charaktere treffen sich, tauschen die Standorte und suchen getrennt drei Gargoyle-Statuen auf.

Die Spinnenzentauren beziehen Menü-Prügel: Die Energieleiste (oben links) erweitert Eure Aktionsmöglichkeiten.

Zu Wasser, zu Lande und in der Luft: Ihr reist zu Fuß, mit Vogelgleiter (links), Golem-Robo (Mitte) oder Schiff (rechts).

Euer Gruppen-Sprite im Iso-Aufzug: Die Plattform bringt Euch zum Boss.



Klassisch: Ihr seht die Gegner erst, wenn sie bereits die Klingen wetzen. Zaubersprüche regulieren die Begegnungsrate.


Grausam, aber schön: "Lady Harken" setzt Euren Recken mit einer 3D-Sichel zu.



Kampf gegen den "Quarter Knight" Belselk: Die vier Handlanger des Oberfieslings überleben mehrere Duellniederlagen.

Schwenks. Menü-Handling, Spezialattacken und Zaubersprüche erlauben Euch komplexe Taktiken. Sogar beim Auto-Kampf reagieren Eure Helden mit der passenden Strategie. Die dreiköpfige Mannschaft ballert mit Magie um sich, lädt bei jeder Verletzung Manöverkraft auf und entlädt die angestaute Energie in Spezial-Offensiven: Cyber-Bube Rudy durchlöchert die riesigen Manga-Bestien mit dem Raketenwerfer, Indy-Verschnitt Jack schwingt sein Polygonschwert zur "Fast Draw"-Technik, Prinzessin Cecilia erschüttert den Äther mit Zaubersprüchen. Je größer Eure Power-Leiste, desto mannigfaltiger die Möglichkeiten: Der Energiebalken verstärkt Eure magischen Talente oder erleichtert den Einsatz eines Artefakts. Komplizierter wird's, wenn Eure Abenteurer vor dem Kampf getrennt wurden: Wo sonst drei Figuren Robotern und Genetikmüll die Shading-Stirn bieten, legt sich nur ein Charakter mit der monströsen Rotte an. Auch nach dem Gefecht zieht der Held Eurer Wahl auf Soloabenteuer aus: Wenn Ihr sehen wollt, wie es Euren Waffenbrüdern geht, bleibt Ihr stehen und begutachtet über zwei Fenster im oberen Bildschirmviertel den Standort Eurer Gefährten. Viele Puzzles sind nur mit regem Charakterwechsel und cleverer "Tool"-Koordination zu knacken: Rudy sprengt einen verschütteten Eingang, Jack leuchtet mit einer Ölfunzel heim – derweil hält Celicia einen Plausch mit den monströsen Verliesbewohnern.

Parallel-Plots, Heldentausch und Lade-Leisten sind zwar keine Neuerungen, wurden aber gelungen eingesetzt und fordern mehr Grips als die mäßig intelligenten Konkurrenten. Wer ein Rollenspiel der 16-Bit-Schule mit zeitgerechter Effektküche und dramatischer Inszenierung sucht, kommt um den Kauf nicht herum: Von vereinzelten Plothängern und verwirrendem Historien-Ballast abgesehen, ist "Wild Arms" der erste Rollenspieltitel, der dem CD-Medium gerecht wird – von der ladepausenfreien Speicherverwaltung bis hin zur stilvollen Schnitt-Technik und transparenten Umblenden. Sonys Rollenspiel-Highlight ist ausgewogen durchgestylt und mit Präsentations-Gimmicks vollgestopft. "Wild Arms" ist keine Grafikorgie, aber ein ernstzunehmender und ausgewogen durchgestylter Widersacher für "Final Fantasy 7". *rb*

Erhältlich bei Zapp Games, Tel: 06131/230492


Die 2D-Dungeons wurden mit dezentem Beiwerk wie Statuen und transparenten Lichtauren verschönert.



Zauberbasteln leicht gemacht: Ihr laßt im Magie-Shop schwarz- und weißmagische Wirkungen kombinieren.


Vorsicht vor den schwarzen Blöcken: Jeder zerstörte kostet Euch eine wertvolle Quadratleiste Spielfeld.

IQ

PS Erneuter Angriff auf die grauen Gehirnzellen: In sterilen "IQ" (Intelligent Qube) marschiert Ihr mit Eurem seriös in grau gekleideten Helden über ein aus Würfeln bestehendes Spielfeld. Aus dem Hintergrund walzen je nach Level mehrere Reihen Quader auf Euch zu, die je nach Farbe das andere Ende des Spielfeldes nicht erreichen dürfen. Per Feuerknopf markiert Ihr Felder, die Ihr mit einem Fernzünder bequem sprengt. Während Ihr alle grauen Steine schleunigst beseitigen solltet, kosten Euch schwarze Quader eine Würfelreihe Spielfeld. Die grünen Würfel machen das Spiel schließlich kompliziert: Habt Ihr einen grünen zerstört, könnt Ihr per Fernzündung die umliegenden acht Felder sprengen. Das clevere Spielprinzip ist zwar schön ausgedacht, die Umsetzung läßt jedoch zu wünschen übrig: Statt kunterbunter Hintergrundgrafiken erwartet Euch pechschwarze Nacht, Extras für Schnelligkeit und Sprengkapazität sucht Ihr vergeblich. Auch die Synthiemelodien wollen Euch nicht vom Spielgeschehen ablenken und dudeln unberührt vor sich hin. Davon abgesehen ist "IQ" eine solide Action-Grübelei, die Steuerung ist kinderleicht und das Spielprinzip sofort kapiert. Wer "Puzzle Bobble" und Co. nicht mehr sehen kann, sollte auf jeden Fall mal reinspielen. *oe*

Erhältlich bei Zapp, Tel: 06131/230492

Trotz der einfachen Polygonoptik dürft Ihr im Zweispielermodus nur allein antreten: Euch und Eurem Kontrahenten werden nacheinander die gleichen Würfelaufgaben gestellt, wer alle Prüfungen gekonnt meistert, kickt den Gegner aus der Puzzelei. Ein "Tetris"-ähnlicher Zweispielermodus mit Splitscreen, Spezial-Blöcken und der Möglichkeit, bei besonderen Leistungen Würfel auf das gegnerische Spielfeld zu schieben, hätte sicher für mehr Motivation gesorgt.



Salamander 2



Dieses Spiel lohnt den Kauf des "Salamander Deluxe Pack": Konamis letzter, ernsthafter Science-fiction-Shooter zeigte sich in Deutschlands Spielhallen nur selten.

Vertikal-scrollende Abschnitte sind das Markenzeichen der "Salamander"-Spiele

Salamander Deluxe Pack

Im Schatten der mächtigen "Gradius"-Serie von Konami stand seit jeher der kleine Verwandte "Salamander": 1986 als inoffizieller Nachfolger des ersten "Gradius"-Automaten veröffentlicht, brach er mit dem horizontal scrollenden Spielablauf und entführte das Kampfschiff "Vic Viper" auch in vertikal scrollende Welten. Gegenüber den "echten" Gradius-Spielen war "Salamander" und der dezent modifizierte Nachfolger "Life Force" etwas schwächer, schon der reinrassige Nachfolger "Gradius 2" (1988) übertrumpfte die Sternreise.

Während die "Gradius"-Serie bis heute weitergeführt wurde, legte Konami das "Salamander"-Logo auf Eis. Erst 1996 bekam das Spiel eine Neuauflage, die in Europa kaum ein Spieler zu Gesicht bekam: Heimumsetzungen von "Salamander 2" gab´s nicht, der Automat wurde nur selten außerhalb seiner japanischen Heimat gesichtet. Auch die jetzt fertiggestellte Compilation mit "Salamander", "Life Force" und "Salamander 2" steht auf keiner offiziellen PAL-Release-Liste. Ein Fall für den Import-Fan.

Als Drei-Spiele-Compilation ist "Salamander Deluxe" eine Mogelpackung, denn "Salamander" und "Life Force" sind fast identisch – das letztgenannte Spiel besitzt im Gegensatz zu "Salamander" lediglich ein anderes Extrawaffensystem. Wie in "Gradius" und "Parodius" bestimmt Ihr via Knopfdruck selbst, gegen welche Bordwaffen Ihr die herumfliegenden Extrakapseln eintauscht. Bei "Salamander" und "Salamander 2" müßt Ihr hingegen aufpassen, daß Ihr die richtigen, der mit Buchstaben markierten Bonus-Objekte aufsammelt, um Euer Schiff zu rüsten.

Auch der letzte "Salamander 2"-Level scrollt vertikal und konfrontiert Euch mit Wesen aus dem Malbuch des H. R. Giger.

"Salamander" ist ein originalgetreu umgesetzter Oldie, technisch und grafisch ungefähr auf dem Niveau des ersten "Gradius". Bei Eurem Flug zum Endgegner verteidigt Ihr Euch gegen herumschwirrende Feinde, aber auch gegen Hindernisse, die plötzlich aus dem Boden oder aus der Decke hervorbrechen. Ähnliche Feinde und Hürden müßt Ihr auch im neuen "Salamander 2" überwinden, das grafisch jedoch den 90er-Jahren angepaßt wurde. Beide Spiele scrollen meist horizontal, jeweils zwei Levels aber auch vertikal. Wie angedeutet lohnt eher "Salamander 2" den Kauf der Import-Compilation, da der Erstling auf der Playstation arg altertümlich wirkt und auch spielerisch kaum überrascht. Teil 2 sieht mit seinen farbenfrohen, glitschig-organischen Levels, den dezent eingestreuten 3D-Objekten und der Gigeresken Ölfarben-Hölle des letzten Levels wesentlich besser aus. Pixelgroße, dennoch tödliche Partikelgeschosse, semi-intelligente Plasmabolts sowie die bereits aus "Gradius" bekannten zersplitternden Asteroiden und Eisblöcke fordern Eure Konzentration. Die Endgegner sind widerstandsfähig und müssen Stück für Stück demontiert werden – man kennt's aus anderen Baller-Klassikern. Leider ist "Salamander 2" ein kurzes Vergnügen – Profis sind nach einer Viertelstunde durch. *wi*



Neben organischen Welten erforscht Ihr auch Raumbasen und Stützpunkte tief im Inneren von Asteroidenfeldern.

So sahen es die 8-Bit-Fans: Neun Jahre sind seit dieser "Salamander"-Heim-Umsetzung (NES, 1988) vergangen.



Nur für Oldie-Fetischisten interessant: Die 1:1-Umsetzungen von "Salamander" und "Life Force" wirken veraltet.



Baller-Compilation: Dank tadelloser Umsetzung des neuen, aber seltenen "Salamander 2"-Automaten ein Geschenk für Konami-Fans!

NEUE RUFNUMMERN !!! <bis zu 6 Bestell-Hotlines>

Tel.: 02504 - 9330 - 0

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr Sa. 10.00-16.00 Uhr

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

SATURN 299,95

Bernd Herfurth

PLAY STATION 289,95

FREAK'S SHOP

An- und Verkauf von Gebrauchtspiele:

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

MEGA DRIVE

ZUBEHÖR :

Adapter <NTSC-PAL> 24,95
Joypad 29,95
Joypad-Verlängerung 9,95
Netzteil MD 2 19,95
RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95

VIDEOSPIELE:

Alien Soldier 49,95
Desert Strike 49,95
Donald Duck Maui Mallard 59,95
Dragons Revenge 49,95
E.A. Boxing-Toughman 49,95
Earthworm Jim 2 49,95
FIFA Soccer '96 39,95
Int. Superstar Soccer Del. 49,95
Kawasaki Superbikes 49,95
König der Löwen 59,95
Landstalker 59,95
Micro Machinen Military 59,95
NBA Action Basketball '95 49,95
NBA Live '96 49,95
NHL Hockey '96 39,95
PGA Tour Golf '96 59,95
Pinocchio 89,95
Pocahontas 89,95
Ristar 49,95
Samurai Shodown 89,95
Schlümpfe, Die 59,95
Schlümpfe, Die 2 79,95
Shadowrun <us> 59,95
Shanghai 2 <us> 69,95
Skeleton Krew 49,95
Sonic 3 69,95
Sonic Spinball <a> 49,95
Spot Goes To Hollywood 39,95
Star Trek Deep Space 59,95
Story of Thor 89,95
Striker 49,95
Subterania 49,95
Super Streetfighter 2 <a> 69,95
Time Killers 39,95
Total Football 49,95
Ultimate 3 89,95
Virtua Fighter 2 99,95
Virtua Racing 59,95
VR Troopers 49,95
Worms 89,95
Wrestlemania Arcade 59,95

SONDERANGEBOTE:

Brutal - Paws of Fury 39,95
Comix Zone 39,95
Cutthrout Island 39,95
Dynamite Heady 39,95
Earth Worm Jim 39,95
Ecco the Dolphin 2 39,95
Exo Squad 39,95
Flux 39,95
Garfield 39,95
John Madden '95 19,95
Judge Dredd <a> 39,95
Jurassic Park 1 29,95
Justice League 39,95
Marsupilami 39,95
Mega Swiv 39,95
NBA Jam T. E. 39,95
NBA Live '95 39,95
NFL Quaterback '96 39,95
Pete Sampras Tennis 39,95
Primal Rage 39,95
Ranger X 39,95
Rugby World Cup '95 39,95
Shaq Fu 39,95
Slam Masters 39,95
Toe Jam & Earl 2 39,95
True Lies 39,95
Vectorman 39,95

32X

Verschiedene CD-Games ab 19,95



SEGA GAME GEAR

Baku Baku 39,95
Columns 39,95
Power Driver 39,95
Sonic Triple Trouble 39,95
Virtua Fighter 39,95

MEGA-CD

5 Games in One 29,95
Animals <a> 19,95
Batman Returns 19,95
Beast 2 19,95
Bloodshot 19,95
Cobra Command & Sol Feace 29,95
Dungeon Explorer 59,95
Ecco the Dolphin 29,95
Formula 1 <us> 39,95
Lord of Thunder 59,95
Mega Race <us> 49,95
Microcosm 29,95
NHL Hockey '94 19,95
Powermonger 19,95
Rebel Assault <us> 49,95
Space Adventure 49,95
Star Wars Chess 29,95
Wing Commander <us> 49,95
...und viele andere !!!

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster Weseler Str. 54 Tel.: 0251 - 52 55 22

SEGA SATURN



HARDWARE:

SATURN <gebraucht> 229,95
Act. Replay / Game Buster 89,95
Adapter NTSC/PAL 39,95
Antennenkabel 29,95
Back Up Memory 89,95
Joypad "Innovation" 29,95
Lenkrad - Arcade Racer 109,95

Videospiele SATURN:

Amok 89,95
Athlete Kings 89,95
Battle Station 79,95
Black Dawn 89,95
Blazing Dragons 79,95
Bomberman 89,95
Bug Too ! 89,95
Command § Conquer 79,95
Crow, The 69,95
Dark Saviour 84,95
Daytona USA Special Ed. 89,95
Destruction Derby 69,95
Die Hard Arcade 89,95
Exhumed 89,95
Fighters Megamix 89,95
Hardcore 4x4 79,95
Krazy Ivan 79,95
Lost Vikings 2 79,95
Manx TT 89,95
Mass Destruction 84,95
Myst 69,95
Mysteria 69,95
NBA Live '97 79,95
Need for Speed 69,95
Nights 69,95
Nights & Analog-Pad 129,95



Pandemonium 89,95

Panzer Dragoon 2 89,95
Panzer Dragoon 2 <gebr.> 69,95
Pinball Graffiti 79,95
Pro Pinball 69,95
Road Rash 69,95
Scorcher 89,95
Sea Bass Fishing 89,95
Sega Ages <3 Spiele> 84,95
Shell Shock 69,95



Shining the Holy Ark 89,95

Shining Wisdom 69,95
Sky Target 89,95
Sonic 3D 89,95
Space Jam 69,95
Starfighter 2000 59,95
Street Racer 69,95
Streetfighter Alpha 1 69,95
Streetfighter Alpha 2 79,95
Tempest 2000 69,95
Three Dirty Dwarves 79,95
Thunderhawk 2 <gebr.> 59,95
Thunderhawk 2 <a/uncut> 79,95
Tilt 69,95
Tombraider 79,95
Torico S 79,95
Toshinden Arena 59,95
Toshinden URA 69,95
True Pinball 79,95
Tunnel B1 69,95
Ultimate 3 <a> 69,95
Valora Valley Golf 69,95
Virtua Cop 2 89,95
Virtua Cop 2 & GUN 129,95
Virtua Fighter 2 69,95
Virtua Fighter 2 <us> 49,95
Virtual On 69,95
Whizz 69,95
Wipe Out 69,95

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!!

geplante Neuheiten SATURN:

4-4-2 Fußball
Broken Helix
Contra
Crypt Killer
Independence Day
Mechwarrior 2
Megaman X3
Return Fire
Super Puzzle Fighter 2
Swagman
Trash It

Nutzen Sie unseren Vorbestellungsservice!

HÄNDLERANRAGEN ERWÜNSCHT !!!

SONDERANGEBOTE:

Alone in the Dark 2 59,95
Andretti Racing 59,95
Baku Baku Animal 59,95
Batman Forever 59,95
Battle Arena Toshinden 59,95
Battle Monster <j> 39,95
Battle Monster 49,95
Blam Machinehead <a> 49,95
Blazing T. Wrestling <j.> 39,95
Breakpoint Tennis 59,95
Bubble Bobble 59,95
Bug 49,95
Chaos Control 49,95
Clockwork Knight 2 49,95
College Slam <us> 39,95
Cyber Speedway 49,95
Daytona U.S.A. <us> 29,95
Daytona U.S.A. 49,95
Defcon 5 49,95
Dragonheart 59,95
Euro Soccer '96 59,95
FIFA Soccer '96 39,95
FIFA Soccer '97 59,95
Fighting Vipers 49,95
Formula 1 59,95
Galactic Attack 49,95
Galaxy Fight 49,95
Gex 49,95
Gran Chaser <j> 39,95
Guardian Heroes 49,95
Gun Griffon 59,95
Hang on GP '96 59,95
Hi Octane 29,95
Incredible Hulk 59,95
John MADDEN '97 49,95
Iron Man X... 49,95
Lemmings 3D 59,95
Magic Carpet 39,95
Mighty Hits 49,95
NBA Action Basketball 59,95
NBA Jam Tournament 59,95
NHL Hockey '97 59,95
Off World Interceptor 59,95
Olympic Soccer 59,95
Panzer Dragoon 49,95
Paradius Deluxe 49,95
Pebble Beach Golf 49,95
PGA Golf '97 49,95
Primal Rage 49,95
Race Drivin <j> 39,95
Robopit 49,95
Robotica 49,95
Sega Rally 59,95
Shockwave Assault 39,95
Skeleton Warriors 59,95
Slam'n Jam 59,95
Soviet Strike 59,95
Space Hulk 49,95
Streetfighter - Movie 49,95
Striker '96 59,95
Theme Park 39,95
Titan Wars 49,95
Victory Goal 39,95
Virtua Fighter 39,95
Virtua Fighter Kids 59,95
Virtual Golf 49,95
Wing Arms 49,95
Virtual Hydlide 39,95
World Series Baseball 49,95
Worldwide Soccer '97 59,95
Worms 59,95
Wrestlemania Arcade 49,95

NINTENDO 64



Antennenkabel & Weiche 39,95
Joypad 49,95
Joypadverlängerung 19,95
Memory Card <1 Meg> 39,95
Memory Card <5 Meg> 79,95
NTSC/PAL Umbau 89,95
FIFA Soccer 64 99,95
Mario 64 129,95
Mario 64 <jp.> 109,95
Mario Kart 64 89,95
Pilotwings 64 109,95
Star Wars Shadows... 129,95
Turok 129,95
Turok <a-uncut/dt.> je 139,95
Wave Race 64 89,95

SUPER NINTENDO

ACME Animation 59,95
Air Cavalry 69,95
Asterix & Obelix 89,95
Breath of Fire 2 89,95
Chrono Trigger <us> 129,95
Donald Duck Maui Mallard 99,95
Donkey Kong Country 99,95
Donkey Kong Country 2 <mit dt. Anleitung> 99,95
Donkey Kong C.3 99,95
Earthworm Jim 2 59,95
FIFA Soccer '96 79,95
FIFA Soccer '97 99,95
Illusion of Time 99,95
Incantation 69,95
Int. Superstar Soccer 79,95
Kirby's Fun Pack 69,95
Kirby's Ghost Trap 69,95



Lost Vikings, The 69,95

Über 40.000 Artikel für Video- und PC Spiele auf Lager ! Davon allein über 10.000 Artikel für PSX !!!

Lufia mit Spielberater 109,95

Mega Man 7 89,95
Mickey & Minni Circus 69,95
Micro Machines 2 <a> 79,95
Mohawk & Headphone Jack 59,95
MR. Do <a> 59,95
MS Pacman 79,95
NBA Hangtime 89,95
NBA Live '97 89,95
NHL Hockey '96 89,95
PGA Tour Golf '96 59,95
Pinocchio 89,95
Puzzle Bobble 59,95
Realm 69,95
Schlümpfe, Die 2 99,95
Secret of Evermore 99,95
Sim City 2000 109,95
Spirou 59,95
Star Trek Deep Space 59,95
Star Trek Starfleet A. <a> 79,95
S. Mario All Stars <a> 54,95
S. Streetfighter 2 <jp.> 59,95
Super Scope & 6 Spiele 89,95
Tetris Attack 79,95
Tim in Tibet <a> 79,95
Timecop 59,95
Toy Story 79,95
Weapon Lord <a> 49,95
Winter Gold 109,95
Worldmaster Golf 49,95
WWF Raw & Video 49,95

E3 MESSE-VIDEO

<News & aktuelle Infos über eine große Anzahl demnächst erscheinender Games für N64 / PSX etc.> direkt aus Atlanta 39,95

SONDERANGEBOTE!

Actraiser 2 49,95
Alien 3 39,95
Incr. Crash Dummies 29,95
John MADDEN '94 19,95
Judge Dredd 49,95
Primal Rage 39,95
Spawn 39,95
Super Punch Out 49,95
Unirally 39,95
Urban Strike 39,95

ZUBEHÖR:

5 Spieler Adapter 29,95
6 Button Pad 19,95
Adapter US / PAL 29,95
Antennenkabel & Umsch. 19,95
Netzteil 19,95
RGB-Scart/Cinch je 19,95
S-Nes Konsole 169,95
S-Nes & Fifa Soccer 199,95
S-Nes & FIFA Soccer & Mario All Stars <a> 229,95

GAME BOY

Donkey Kong Land <a> 49,95
Lucky Luke 59,95
Tim im Sonnentempel <a> 59,95

A = Ausländische Anleitung

PlayStation



PSX & Exhumed & 2. Joypad 369,95
5 Spieler Adapter 59,95
Antennenkabel 39,95
CD Leerhüllen <10er Set> 5,90
Game Buster 79,95
Gun "Pistole" 59,95
Infarot-Joypad-Set 59,95
Joypad "Innovation" 19,95
Joypad "Orginal" 39,95
Joypad versch. Farben je 29,95
Lenkrad mit Fußpedal 129,95
Link Kabel 19,95
Memory Card 29,95
Memory Card <8 MB> 69,95
Memory Card <360 Slot> 89,95
Mouse 49,95
neGcon <Analog-Pad> 69,95
PSX stabile Tragetasche 9,95
PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Pad 79,95
RGB Kabel 19,95

Ab Oktober erhältlich: 80 seitiges, vierfarbiges Magazin <DIN A4>: Aktuelle Infos, Spieletests und Angebote für <Sony, Sega Nintendo> mit ca. 1000 Bilder

VIDEOSPIELE:

Actua Soccer Club Ed. 79,95
Adidas Power Soccer 2 69,95
Agile Warrior - F 111 69,95
Andretti Racing 79,95
Assault Rigs <Link> 69,95
Baphomet's Fluch 79,95
Battle Stations 79,95
Battle A. Toshinden 2 89,95
Black Down 79,95
Blazing Dragons 79,95
Blood Omen-Leg. Kain 89,95
Burning Road <Link> 69,95



Carnage Heart 79,95

Cheesy 69,95
Chronicle of the Sword 79,95
Command & Conquer 89,95
Cool Boaders 79,95
Crash Bandicoot 89,95
Crow, The 69,95
Crypt Killer 89,95



Darklight Conflict 79,95

Davis Cup Tennis 69,95
Descent 2 79,95
Destruction Derby 2 89,95
Disruptor <a> 59,95
Epidemic 69,95
Excalibur 89,95
Exhumed 69,95
Extreme Games 2 69,95
FIFA Soccer '97 69,95
Formula 1 <Link> 89,95
Grid Run 79,95
Hardcore 4x4 79,95
Hexen <a> 79,95
Hyper Final Tennis 49,95
Inredible Hulk 69,95
Int. Soccer Soccer D. 69,95



Int. Superstar Soccer Pro 89,95

Jet Rider 79,95
Jupiter Strike 69,95
King of Fighters 69,95
King's Field 69,95
Little Big Adventure 79,95
Lost Vikings 2 79,95
Mechwarrior 2 79,95
Micro Machines V3 89,95
MTV Slamscape 79,95
Namco Museum 2 69,95

Nanotek Warrior 79,95

NBA Live '97 69,95
Need for Speed 2 79,95
NHL Face Off '97 69,95
NHL Hockey '97 69,95

NHL Powerplay Hockey 79,95

Olympic Games 59,95
Olympic Soccer 59,95
Onside Soccer 69,95

Overblood 79,95

Pandemonium 69,95
Penny Racers 69,95
Power Moves Wrestling 79,95
Power Serve "Tennis" 59,95

Rage Racer 89,95

Raking Skies 89,95
Ran Soccer <a> 69,95
Rebel Assault 2 84,95
Resident Evil 89,95
Resident Evil & Spielb. 99,95
Return Fire 69,95
Ridge Racer Revol. <Link> 89,95
Riot 79,95
Samurai Shodown 69,95
Sim City 2000 79,95
Soulblade 89,95
Soviet Strike 79,95
Speedster 89,95
Spider 89,95



Stadt der verlorenen Kinder 79,95

Star Gladiator 79,95
Starblade Alpha 69,95
Street Racer 69,95
Streetfighter Alpha 2 79,95
Strike Point 89,95
Suikoden 89,95
Tekken 2 89,95
Tilt 69,95
Time Commando 69,95
Tobal No. 1 89,95
Tombraider 89,95
Tombraider & Spielbe. 99,95
Total Eclipse Turbo 69,95
Total NBA '97 79,95
Tunnel B1 79,95
Twisted Metal 2 89,95



V-Rally 89,95



Vandal Hearts 89,95

Victory Boxing 79,95
Virtua Pool 79,95
Virtua Tennis 79,95
Wing Commander 3 89,95
Wipe Out 2097 <Link> 89,95
X-Com 1 89,95
X-COM Terror from... 79,95
X2 69,95

SONDERANGEBOTE:

Air Combat 44,95
Alien Trilogy <a-uncut> 49,95
Alien Trilogy 49,95
Alone in the Dark 2 49,95
Battle Arena Toshinden 44,95
Blam! Machinehead <a> 59,95
Blast Chamber 59,95
Bubble Bobble 59,95
Chessmaster 3D 59,95
Criticom 39,95
Cyberspeed 39,95
Destruction Derby 44,95
Fade to Black 49,95
FIFA Soccer '96 49,95
Firo & Klawd <a> 49,95
Galaxy Fight 49,95
Gex 49,95
Goal Storm 49,95
Hi-Octane 49,95
In the Hunt 39,95
Iron Man X - O Manowar 49,95
Johnny Bazookatone 49,95
KONAMI Open Golf 59,95
Lomax 59,95
Lone Soldier <a/uncut> 59,95
Magic Carpet 59,95
NBA Jam Tournament 49,95
NBA Live '96 49,95
Novastorm 49,95
Off World-Autorennen 59,95
PGA Golf '96 49,95
Pitball 59,95
Po'ed 59,95
Primal Rage 59,95
Puzzle Bobble 2 59,95
Rayman 49,95
Ridge Racer 44,95
Road Rash 49,95
Robopit 59,95
Shell Shock <a> 49,95
Slam 'n Jam 49,95
Steel Harbinger 49,95
Streetfighter Movie 49,95
Striker '96 59,95
Supersonic Racers 49,95
Tekken 44,95
Thunderhawk "uncut/A" 49,95
True Pinball 49,95
View Point 49,95
Virtual Golf 59,95
Williams Greatest Hits 49,95
Wipe Out 49,95
World Cup Golf 49,95
Worms 49,95
Wrestlemania Arcade 39,95
WWF In your House 49,95
Zero Divide 49,95

Info: Unterstrichene, Kursive, Schwarze Titel = Preisreduzierung

Balken mit weiße Schrift = Neuheiten

NEUHEITEN PSX

<Juni - August> !!!

3D Ultra Pinball
4-4-2 Fußball
Atari's Greatest Hits
Bedlam
Broken Helix
Bubble Bobble 2
Cybergladiators
Divide, The
Independence Day ID4
Mega Man X3
Megaman 8
Motor Mash
Nanotek Warrior
NBA Hangtime
NHL Open Ice
Perfect Weapon
Puzzle Fighter 2
Road Rage
Super Pang Collection
Swagman



Syndicate Wars 79,95

Ten Pin Alley
Test Drive
Total Soccer
Transport Tycoon
Trash It
VMX Racing



Wing Commander 4 89,95

Wing Over
Wrecking Crew

Nutzen Sie unseren VORBESTELLSERVICE !!!








Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation zuständig <Mo./Mi. 12.00 - 18.00 zuständig Tel.: 02504 - 9330 - 12>

Arne Dohlinger ist für Endkunden zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig





Mit gedrehtem Bildschirm läßt sich das Elend leichter ertragen: "Skullfang" unterstützt den Vertikal-Automatenmodus.



Jetzt zählt der schnellste Hieb: Rubbelt Ihr fleißig auf den Feuerknöpfen herum, seid Ihr gegen die Computergegner immer siegreich.

Skullfang

SA Zwei von vier in "Skullfang" porträtierte Piloten schwingen sich in ihre Jäger, um einem bösartigen Imperium die Zähne zu zeigen: Das "Skullfang"-Team muß sich bei seinem vertikalen Baller-Einsatz mit Düsenjägern, Panzern und gut geschützten Endgegnern herumplagen. Als Geheimwaffe können die Retter der Welt ihre Flieger um 90 und 180 Grad drehen und so einfliegende Formationen besser abfangen.

Doch gegen die gemeinsten Umstände helfen den Baller-Heroen auch Laser-Extrawaffen, verstellbare Düsengeschwindigkeit und Bomben nichts: Die aberwitzig langweiligen Wald-und-Wiesen-Hintergründe, die viel zu großen Gegner-Sprites und das gnadenlose Geruckel stürzen auch geduldige Spieler in die Tobsucht. Die kompliziert anzuwendende "Dreh"-Innovation können nur sture Auswendig-Lerner sinnvoll einsetzen, das gesamte Level-Design mutet an wie ein dilettantisches Anfänger-Experiment eines "Wie mache ich ein 08/15-Ballerspiel"-Seminars. Furchterregend öde, nur für Trash-Liebhaber! *cb*

Muster von Zapp, Tel. 06131/230492

SPIELSPASS 29%

SKULL FANG

HERSTELLER
Data East
SYSTEM
Saturn
BRD-RELEASE
nicht geplant

Nach fünf Minuten reicht's Euch: Superschlechtes Vertikalgeballere ohne jegliche spielerische Vorzüge.

AB 12

D-Xhird

SA Randale in der "D-Xhird"-Arena: Kung-Fu-Dämon Izanagi hat sich eine Jungfrau geschnappt und verschleppt und brütet über grauenvollen Schandtaten. Um Eure Freundin zu befreien tretet Ihr als einer von zehn Fächer-, Kampfstab-, Schwert- oder Sichelschwingern zum Polygonturnier an.

Auf einem steinernen Plateau, im engen Stahlkäfig, auf einem Schachfeld und in muffigen Tempelgemäuern stecht und tretet Ihr auf Eure Mitbewerber ein, mit den Zeigefingertasten weicht Ihr in die dritte Dimension aus und flüchtet so elegant vor drohenden Hieben. Um den Gegner mit hinterhältigen Spezialschlägen zu überraschen, kombiniert Ihr Steuerkreuzaktionen und Feuertasten. Blockt Euer Gegenüber mit der "C"-Taste alle Eure Angriffe ab, lockt ihn ein krachender Wurf aus der Defensive. Mit etwas Übung tänzelt Ihr leichtfüßig um Seiya, Lucifer und Co. und greift von schief hinten überraschend mit Jumpkicks an. Mit exaktem Timing könnt Ihr sogar Käfigwände und Mauerstücke als Sprungbrett benutzen und so den Feind mit gewagten Akrobatikkicks beeindrucken. Auf hohen Tempeln und Terrassen behaltet Ihr stets den Arenarand im Auge, unvorsichtige Zeitgenossen fallen strampelnd in die Tiefe.

Leider steuern sich die "D-Xhird"-Krieger ziemlich schlecht – Endloscombos gelingen mit verwegenem Herumgeschrubbe auf den Buttons. Spielt Ihr hingegen überlegt, verweigern Eure Recken auch mit einiger Übung so manches Special. Obendrein bewegen sich die Kämpfer wie Marionetten durch die Arena, dynamische wie schwungvolle Manöver vermißt Ihr gänzlich. Die unspektakulären 3D-Hintergründe, die spärlich gesäten Spezialeffekte und die gemächlichen Synthiemelodien ziehen Euch kaum ins Prügelambiente. Die CPU-Gegner vermöbelt Ihr mit Leichtigkeit, nur gegen einen menschlichen Spieler entwickeln sich krachende Combogefechte. Nach einigen Tagen habt Ihr die oberflächliche Keilerei jedoch ausgereizt. *oe*

Muster von Zapp, Tel.: 06131/230492



SPIELSPASS 52%

HERSTELLER
Takara
SYSTEM
Sega Saturn
BRD-RELEASE
nicht bekannt

Oberflächliche 3D-Keilerei mit Marionetten-haften Schlägern: Flottes Button-Geschrubbe siegt über überlegte Aktionen.

AB 16



Oberbösewicht Izanagi schlägt Euch mit wenigen Ohrfeigen ins Koma: Haltet ihn mit flotten Kicks in Schach.



Potzblitz: Während den ratternden Combos huschen blaue Stromstöße über Euren Körper.



Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Artikel	Preis
Sony Playstation dt.	299,--
Pad	44,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	39,90
Memorycard 360	99,90
Link-Kabel	39,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Porsche Challenge dt.	79,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90
Rebel Assault dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90
Exhumed dt.	89,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90
X-COM 2 dt.	89,90
Contra dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90
Need for Speed 2 dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90
Resident Evil PAL	89,90
Soviet Strike dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90
NHL 97 dt.	69,90
Virtua Pool dt.	89,90
V-Rally dt.	89,90
Jet Rider dt.	79,90
Mechwarrior 2 dt.	89,90
Crash Bandicoot dt.	109,90
Tenka dt.	99,90
Decent 2 dt.	89,90
Soulblade dt.	99,90
Rage Racer dt.	99,90

Artikel	Preis
The Crow dt.	89,90
Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Tomb Raider dt.	89,90
Wing Com. 4 dt.	89,90
Little Big Adv. dt.	89,90
Suikoden dt.	99,90
Fifa Soccer 97dt.	69,90
Lost Vikings 2 dt.	89,90
Warhammer dt.	89,90
V. Boxing dt.	89,90
Spider dt.	89,90
NBA 97dt.	69,90
Comand&Conq. dt.	99,90
Micro Mach. 3 dt.	99,90
Streetracer dt.	79,90
Overblood dt.	89,90
Tekken 2 dt.	109,90
Hexen dt.	89,90
Player Manager dt.	89,90
Syndicate Wars dt.	89,90
Twisted Metal 2 dt.	89,90
Wipeout 2097 dt.	99,90
Total NBA 97 dt.	79,90
Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Legacy of Kain dt.	89,90
Monster Trucks dt.	99,90
Excalibur dt.	99,90
Vandal Hearts dt.	99,90

NEU NEU NEU NEU NEU NEU ....
PowerStation
In engl., 132 Seiten Lösungen,
Tips, Tricks und Cheats
zu aktuellen Playstation Spielen
Jetzt testen
17,50 DM

N 64

Artikel	Preis
N 64 dt.	299,--
Mario 64 dt.	99,90
Pilot Wings 64 dt.	119,90
Pad dt.	59,90
Turok engl. Pal	149,90
Superstar Socc. dt.	139,90
Wave Race 64 dt.	99,90
Fifa Soccer 64 dt.	129,90
Shadow Empire dt.	139,90
Memory Card Plus	59,90
Gretzky Hockey dt.	139,90
Goemon dt.	139,90
Mariokart 64 dt.	99,90

Diverse PAL Spiele aus England lieferbar !!!

N 64 Official Magazine
Monatlich neu !!!
Ausführliche Tests, Tips, Tricks und News zur N64. Das Magazine ist in engl.
12,50 DM

E3 Messe - Video
alle Neuheiten 97/ 98
von der Messe in Atlanta
für N64 und Playstation
und Saturn

*** VHS ***
weitere Infos
telefonisch erfragen

SEGA SATURN und Spiele lieferbar !!!

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

UFO GAMES
BERLIN
Ladenverkauf&Versand
Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO.
GB . GG . MD . MCD etc.

Nintendo 64

Artikel	Preis
Clayfighter *	139,00
Fifa 64	105,00
Goeman *	139,00
Int. Super (DELUXE) *	139,00
Mario Kart *	89,00
NBA Hang Time *	129,00
Pilotwings (Ausl. Anleitung)	99,00
Star Wars	129,00
Mario 64	89,00
Turok (eng . pal)	135,00
Wave Race	89,00
Antennenkabel	49,00
Memory Card (Nachbau)	39,00
Memory Card 8 MB	89,00
Joypad + Farbig	59,00
Grundgerät	299,00

Play Station

Artikel	Preis
Adidas Power Soccer 2	79,00
Battle Arena Toshiden 2	89,00
Black Dawn	79,00
Carnage Heart	79,00
Casper	79,00
Cheesy	79,00
Chronicles of the Sword	79,00
Crash Bandicoot	95,00
Destruction Derby 2	89,00
Discworld 2*	79,00
Fifa 97	79,00
Formel 1	95,00
Galaxy Fight	49,00
Legacy of Kain	79,00
Magic - The Gathering*	79,00
NBA In the Zone 2	89,00
NBA Live 97	79,00
Need for Speed 2	89,00



Artikel	Preis
NHL Hockey 97	79,00
Olympic Games	79,00
Panzer Genaral 2 *	79,00
Rebel Assault	89,00
Resident Evil 2 *	79,00
Lomax	79,00
Ridge Racer Revolution	89,00
Tekken 2	95,00
Tunnel B1	79,00
V-Rally*	89,00
Warhammer	79,00
Wing Commander IV *	89,00
Wipe Out 2097	89,00
Game Buster	79,00
Scart Kabel (Fire)	19,00
Link Kabel (Fire)	25,00
Soul Blade	99,00
Memory Card (120)	69,00
Umbauchip	19,00
Antennen Kabel	29,00
Micro Mashines V3	89,00
Virtual Pool	79,00
Sony Grundgerät	289,00
Sony Umbau	39,00

Saturn

Artikel	Preis
Bomberman	89,00
Daytona 2	89,00
Fifa 97	79,00
Fighters Megamix	99,00
Manx TT	89,00

SNES

Artikel	Preis
Acme Animation Factory	59,00
Bomberman 3	89,00
Breath of Fire 2	109,00
Casper *	119,00
Die Schlümpfe reisen um die Welt	119,00
Donkey Kong 3	119,00
Fifa 97	109,00
Grundgerät gebraucht	89,00
Lufia DT	109,00
NBA Live 97	109,00
NHL Hockey 97	109,00
PGA Tour 97	119,00
Sim City 2000	119,00
Terranigma eng. Anleitung	99,00
Terranigma DT	109,00
Toy Story	109,00
US Chrono Trigger	129,00

3DO

Artikel	Preis
Death Keep	59,00
Gex	59,00
Hell	59,00
Out of this World	59,00
Perfect General	59,00
Road Rash	59,00
Syndicate	59,00
Theme Park	59,00
Wing Commander 3	59,00

Ankauf von Spielen und Konsolen.. Einfachanrufen.
Große Auswahl auch an gebrauchten Games.

* Vorankündigungen
Auch Importe im Angebot
Händleranfragen erwünscht

Ihr bestellt wir liefern,
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog

Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin
Nähe  Bundesplatz
fon+fax . 030 859 36 35

HIGHLIGHTS NINTENDO 64

FUNMAKER N64

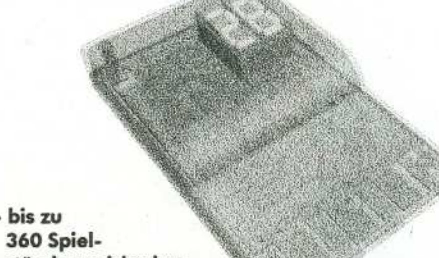


Der CONVERTER,
der es erlaubt, Importspiele auf Ihrem N64 zu spielen.
Spitzenqualität zum Spitzenpreis - made in Germany
29,80

MIGHTY MIC
Speicherkarten made in Germany
N100 nur 24,80
N400 nur 29,80 4 x mehr Speicher

HIGHLIGHTS SONY PSX

MIGHTY MIC 360
der RIESENSPEICHER



- bis zu 360 Spielstände speicherbar, das entspricht 24 normalen Speicherkarten
- benutzerfreundliche Bedienung durch "digital control unit"

89,-

FUNMAKER
original ConverterChip

- bereits über 14.000 x verkauft
- ermöglicht Importspiele auf Ihrer PlayStation



15,-

Alle o.g. Produkte "made by G.E.C."

Weiterhin bieten wir an:

Artikel	Preis
- Joypadverlängerungskabel für PSX	19,80
- Joypadverlängerungskabel für N64	19,80
- MemoryCard 1MB für PlayStation	29,80
- RGB-Kabel für SONY PlayStation	24,80
- RGB-Kabel für Nintendo 64	24,80

G.E.C. General Equipment Consulting
Hevinghausen 127 - 53804 Much - Tel.: 0 22 45 - 912 916
Fax: 02245 - 912 917 - Internet: http//www.GEC.de
HOTLINE: Dienstag - Donnerstag 14 Uhr - 17 Uhr
Alle G.E.C.- Produkte liefern wir bei Vorkasse Porto- und Verpackungsfrei Alle Preise in DM, incl. MwSt.

SUPERKONDITIONEN für WIEDERVERKÄUFER

Entwickler: King of the Jungle, GB • **Produzent:** Stèphane Koenig • **Design:** Raffaele Cecco, Jolyon Myers, Joe Bentley • **Programmierung:** Raffaele Cecco, Paul Margrave • **Grafik:** Jolyon Myers, Mark Bentley • **Musik:** Jolyon Myers

Agent Armstrong



Ein harter Brocken: Ihr müßt den Panzer-Prototypen des Syndikats ausschalten. Die Wächter sorgen für zusätzliche Hektik.



Feuer frei: Trotz Bitmap-Herkunft kann Steed in jede Richtung, also auch in den Hintergrund und auf Euch zu feuern.



Ver-schlungen sind die Pfade eines Geheimagenten: Die fünf Schauplätze der Mafia-Schlacht sind











Fünf gewinnt: Hier seht Ihr alle Schauplätze des Agenten-Abenteuers.

durch ein verzwicktes Routensystem miteinander verknüpft. Insgesamt müssen 30 Missionen erfüllt werden.

PRIMÄRZIEL 1:
VERNICHTEN SIE DEN KAMPFPANZER.
PRIMÄRZIEL 2:
VERNICHTEN SIE ALLE VORRÄTE.
SEKUNDÄRZIEL:
ZERSTÖREN SIE DIE WAFFENSTELLUNGEN.
HABEN SIE IHRE MISSION BEENDET, ZÜNDEN SIE DIE
△ = ZURÜCK ✕ = WÄHLEN

Wo geht's hier zum Missions-Ziel? Via Options-Menü könnt Ihr jederzeit Eure Einsatz-Prioritäten prüfen.

Das mächtige Syndikat des Spats Falconetti droht Anfang des 20. Jahrhunderts, im Handstreich die Weltherrschaft zu übernehmen. Da sämtliche Polizeikräfte der USA im Kampf für die Einhaltung der Alkohol-Prohibition eingespannt sind, bleibt nur ein Mann, die Gefahr zu bannen: Render-Held Steed Armstrong ist ein Kerl von echtem Schrot und Korn. Entgegen vieler Kollegen zeigt sich der Sprite-Söldner aber nicht nur von der Seite: Per Steuerkreuz dreht er Euch seinen Rücken zu oder läuft geradewegs aus dem Bild heraus. Mit seiner Schnellfeuerwaffe schießt Steed ebenfalls in alle Richtungen, die R-



Warten auf den richtigen Moment: Die ahnungslosen Wachposten werden gleich eine MP-Garbe abbekommen...

Taster nutzt Ihr, um schräg nach oben zu ballern oder die Pflastersteine vor Euch zu beharken. Doch alle Feuerkraft nutzt dem Superhelden nichts, wenn er feindlichen Salven nicht rechtzeitig ausweicht. Entweder Ihr werft Euch auf den öligen Hafenboden und duckt Euch somit vor einer Garbe blauer Bohnen, oder Ihr überspringt die Gefahr lässig und knallt den Mafiosi-Brüdern nach der Landung aus nächster Nähe in's Nadelstreifen-Revers.

Habt Ihr im Hauptquartier zur Genüge auf Papp-Kameraden geschossen und fühlt Euch fit für die Rettung der Welt, sucht Ihr Euch auf der massiven Landkarte eine der Missionen aus. Mit jedem absolvierten Einsatz erhaltet Ihr Zugriff auf weitere Teile der Karte. Fast alle Aufträge konfrontieren Euch mit zwei Missionsteilen: Die Primärziele (etwa die Vernichtung von feindlichen Fliegern, die in Hangars zur Reparatur herumstehen) müßt Ihr unbedingt erreichen, um aus der Kampfzone evakuiert zu werden. Schafft Ihr es im Laufe des Abenteuers, auch alle Sekundär-Aufgaben zu lösen, wartet darüberhinaus eine besondere Belohnung auf Euch...

Die Einsatzzonen unterscheiden sich in der Art des Aufbaus: Während im tiefen



Zehn Minuten Zeit: Mit knappen Zeitlimit rettet Ihr Kollegin Tanya aus der mittelalterlichen Festung.



Im Hauptquartier wählt Ihr Eure nächste Mission. Die "+" und "-" Symbole zeigen auf vorhergehende und folgende Welten



In den Lava-Gruben vernichtet Ihr die Vorräte der Syndikats-Brüder. Übersehrt keine der kleinen Geheimkammern!



Einer der besten Abschnitte: Ihr dirigiert eine Bomberflotte per Leuchtsignal zu den Abwurfpunkten.


Unter Wasser variiert Ihr Steed's Tauch-Höhe mit den R-Tastern. Im restlichen Spiel steuert Ihr damit Eure MP-Salven.

Dschungel Dauerfeuer und schnelle Sprints gefragt sind, bewegt Ihr Euch auf den Plattform-Konstruktionen in Hafen, Stahlwerk und Luftwaffenbasis sorgsam mit Hilfe von Leitern nach oben und unten. Lauft Ihr in den Vorder- oder Hintergrund, zoomt das komplette Umfeld einige Meter mit, bevor das Heldensprite selbst die Größe verändert. Zusätzliche Geheimräume werden nicht gescrollt: In diesem Fall blendet die Grafikroutine einen neuen Bildschirm ein. Fällt Steed von einer Anhöhe, schwindet nicht etwa seine Energieleiste, sondern Ihr verliert nur etwas Zeit. Plumpst Ihr allerdings in das Hafenbecken, hat die sonst feuerspeiende Kanone erst mal für einige Sekunden Ladehemmung. Im Gefecht mit Söldnern, Offizieren, fliegenden Bombenlegern und gefährlichen Rambos müßt Ihr blitzschnell reagieren, zusätzlich haltet Ihr Ausschau nach Extrawaffen: Von der Fernzünderbombe über Munition bis hin zu Energie- und Granatenpacks reicht die Palette der oft in geheimen Kammern versteckten Einsatzhilfen.



Oft besteht die Sekundärmission in der Vernichtung aller Geschütz-Stellungen: Mit etwas Übung kein Problem!

Im Dschungel arbeitet Ihr Euch gegen härtesten Infanterie-Widerstand von Rambo-Clones und Flammenwerfer-Kerlen vor

Eine Besonderheit bilden die Wasser-Einsätze: Steed taucht im Trüben nach U-Booten und geheimen Basen, während Torpedo-Schnorchler und Wasserminen für Nervenkitzel sorgen. Nach Absolvierung der Primärziele macht Ihr Euch schnellstens auf die Socken zum Evakuierungs-Punkt: Durch Schwenken einer Leuchtfackel könnt Ihr den fliegenden Heli-Kurier auf Euch aufmerksam machen.

Passend zu den brisanten Missionen motiviert Euch Orchestersound zum Weiterspielen: Im Verlauf eines Einsatzes gibt es nämlich keine Zwischenspeicherpunkte. Steed hat nur ein Leben, und Ihr verlaßt den Abschnitt entweder mit der Lizenz zum Speichern oder kehrt als Versager ins Hauptquartier zurück. *cb*

Wasserscheu darf ein Agent keinesfalls sein: In den See-Missionen müßt Ihr peinlich genau auf Euren Sauerstoff-Vorrat achten, um nicht als Fischfutter zu enden. Mit Hilfe spärlich verteilter Sauerstoff-Tanks frischt Ihr Eure Kondition auf. Beginnt die Zusatz-Leiste zu blinken, solltet Ihr schleunigst einen der Container finden...

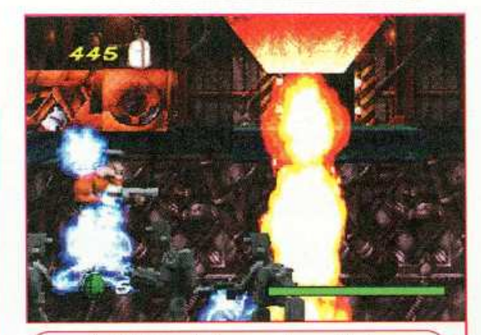

Der rettende Sauerstoff-Container: Benutzt ihn nur, wenn Not am Mann ist.

! Als Ballerfan genieße ich den Agenten-Krieg: Endlich mal wieder kompromißlose Action! Mit echter 3D-Spielfläche kann sich der Bitmap-Superagent jedoch nur teilweise anfreunden: Steed schießt zwar souverän Angreifer aus jeder Richtung aus den Stiefeln, doch mit dem Springen in den Vorder- und Hintergrund hat er Probleme. Im Klartext: Ihr hüpft oft ins Wasser oder an Häuserfassaden herunter. Den Entwicklern war das Manko bekannt (es wird Euch keine Energie abgezogen), doch zu einem hilfreichen Schatten konnte man sich leider nicht durchringen. Sei's drum: Das Ambiente ist edel, die Action intelligent, die Effekte famos und der klassische Sound läßt Euch so richtig in's Geschehen abtauchen. Erwartet keinen Sonntagsspaziergang: Spätere Levels werden extrem schwer, nur Profis ertragen den Neustart-Frust. Fazit: Feurige Bombast-Action mit etwas zu hohem Schwierigkeitsgrad.

Christian Blendl



Kettenreaktion am Hafen: Explodierende Kisten reißen einen Söldner kurzerhand mit in's Verderben.



Im Stahlwerk lungern bewaffnete Roboter herum: Steed tappt in einen Elektrozaun und brutzelt vor sich hin...



SPIELSPASS 81%

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	86%

3D-Kommando ohne Gefangene: Schwierige Non-Stop-Action mit Jump'n'Run-Einschlag und packendem Orchestersound.

AB 16

Andere Versionen
Eine PC-Umsetzung erscheint in Kürze, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.



Entwickler: Sony Computer Entertainment, USA • **Produzent:** Ken George, Chris Whaley • **Programmierung:** Mark Lyons, Jim Buck, Bob Gordon, Kevin McPherson • **Grafik:** Scott Atkins, Kevin Weinstein, Thai Tran, Diane Covill, Joel Goodman • **Sound:** Rex Baca, Rotation Corporation

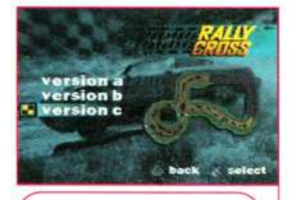
Rally Cross



Nur wer sich geschickt durch Dreck, Schnee und Sand wühlt, darf alle Features von "Rally Cross" genießen: Anfangs fahrt Ihr nur auf drei Strecken, die dafür zur Auswahl stehenden Fahrzeuge sind lahm und wenig spurstabil. Gewinnt Ihr allerdings auch die "Pro"-Saison, stehen Euch alle sechs Strecken in jeweils drei Ausbaustufen (andere Routen, mehr Hindernisse) zur Verfügung. Auch der Fahrzeugpark wächst auf stattliche 20 Karossen an.



Sechs Strecken umfaßt eine "Rally Cross"-Weltmeisterschaft.



In der "C"-Version der Minen-Strecke jagt ein Schlagloch das nächste...



In der Stadion-Arena kennen selbst umsichtige Fahrschüler kein Pardon mehr: Hier zählt nur noch der Druck auf's Gaspedal!



Akkurate Kollisionsabfrage erlaubt Euch das kompromißlose Abdrängen von unliebsamen Konkurrenten

Wenn die Vorderachse auf Geröll sitzt und die Hinterräder im Sand jaulen, dann seid Ihr aus Versehen statt auf die Autobahn auf einen der "Rally Cross"-Kurse geraten: Mit Eurem Standard-PKW habt Ihr hier nicht die geringste Chance! Sechs harte Geländestrecken fordern alles sowohl von Motor, Federung und Überrollbügel der spezialisierten Offroad-Buggies als auch von den wagemutigen Fahrern. In drei unterschiedlich schwierigen Saisons werden Punkte vergeben, schafft Ihr den Platz aufs Siegerpodest, blühen Euch in den folgenden Wettbewerben neue Strecken und ein größerer Fuhrpark: Die richtig schnellen Renner mit überlegener Steuerung legen erst in den höheren Ligen los.
Auch bereits vorher verfügbare Strecken gewinnen durch neue Variationen an Reiz: So öffnen sich bisher versperrte Abzweigungen, die wenigen vorher ebenen Streckenteile sind mit Schlaglöchern gespickt. In allen Modi, also auch bei Zeitfahren, Einzelrennen und in den Mehrspieler-Modi, dürft Ihr die Strecken auch gegen den Uhrzeigersinn befahren. Besonderes Augenmerk richtet Ihr auf die Lage des Fahrzeugs: Mit viel Fingerspitzengefühl versucht Ihr, selbst nach wilden Sprüngen und harten Drängeleien Euer Chassis einigermaßen gerade über die Pisten zu lenken. Das gelingt Euch nur durch konsequente Steuermanöver und mit gut dosiertem Gasgeben. Eine Schräglage führt nämlich leicht zum Kippen des Fahrzeugs: Dieses Malheur müßt Ihr manuell durch zeitraubendes "Schaukeln" mit den L/R-Tasten wieder ausbügeln. Da das Bild in der Ego-Ansicht bei jedem Schlagloch hüpft wie ein Karnickel beim sonntäglichen "Halali", dürft Ihr per "Select"-Knopf drei versetzte Perspektiven anwählen. Eine Übersichtskarte informiert Euch ständig über die genaue Position Eurer Konkurrenten – und darüber, welche der oft kniffelig zu befahrenden Abkürzungen Ihr gerade verpaßt habt! Die begleitende Hardrock-Musik kann zugunsten der realistischen Soundeffekte zurückgedreht werden. Sind gerade rennspielbegeisterte Kumpels bei Euch zu Gast, bestimmt Ihr als Duo Infernale in einem flüssigen Split-Screen-Duell den Rally-Champion oder schiebt Euch beim stark ruckelnden Quartett-Modus gegenseitig vom Trampelpfad. *cb*



Ein chaotischer Nachmittag auf dem Dschungel-Pfad: Die Meringer Rallygruppe beim Zweiradfahren.



Die königlichen Gärten durchfahrt Ihr mit Vollgas: Auch hier verzweigt sich die Strecke und erlaubt Improvisation.



In der Wüste müßt Ihr Übersicht beweisen: Verpaßt keine Abkürzung und übt Disziplin beim Gasgeben!

Mit kleinen, aber feinen Verbesserungen macht "Rally Cross" in der PAL-Version deutlich mehr Spaß als die US-Variante: Jetzt kann die Sichtperspektive während des Spiels verändert werden, auch das Fahrverhalten wurde verbessert. Zwar kippen Eure Flitzer bei starkem Einlenken immer noch auf's Dach (dann schaukelt Ihr die Kiste unter Zeitverlust wieder auf die Räder), doch jetzt ist dies ein herausforderndes Spielelement und keine nervige Dauereinlage. Insbesondere der Zweispielermodus ist technisch gelungen und macht einen Heidenspaß, das witzige Quartett-Gerangel ruckelt aber zu stark, um länger zu fesseln. Im Solo-Modus motivieren Euch bessere Karren und mehr Strecken, leider ist die Ego-Ansicht aufgrund des holprigen Untergrunds oft arg ruppig. Eine flotte, brachiale Video-Rally mit Dauer-Charme!

Christian Blendl



SPIELSPASS 78%

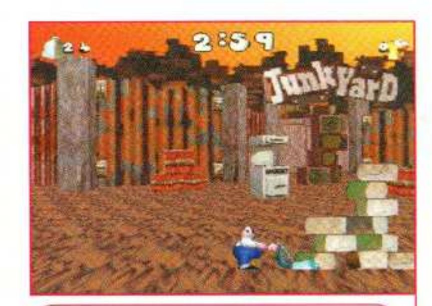
HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 81%
SOUND: 64%

Packende Geländetour und harte Positionsrangeleien für ein bis vier Spieler: Im Vergleich zur US-Version deutlich spaßiger.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Die US-Version von "Rally Cross" wurde in MAN!AC 6/97 mit 74% Spielspaß bewertet.

Trash-it!



Trümmer werden von Jack mit seinem Staubsauger sofort eingesaugt: Neue Hämmer winken!

Der Bauarbeiter Jack ist ein witziger Gesell, der sich sein Video-Brot mit Abbrucharbeiten verdient. Mit seinem Hammer zerdeppert unser Held teils komplexe Abriß-Fassaden, die den Gesetzen der Schwerkraft folgend, nacheinander herunter fallen. Somit entstehende Kettenreaktionen sorgen zwar für mehr wertvollen Schutt, aber gefährden auch die Schädeldecke von Jack. Deshalb müßt Ihr vorsichtig hantieren, um nicht verschüttet zu werden. Mit einem in Windeseile hervorgezauberten Staubsauger verleibt sich Jack Trümmer (ergeben Continues) und freigelegte Timmie-Wesen (dienen als Geld) ein.

Für spätere Missionen und überhängende Schrottkonstrukte rüstet sich Jack durch den Kauf leistungfähigerer Hämmer: Mehr Schlagkraft und größere Reichweite versprechen fröhliche Hämmer-Partien sogar im Weltraum. Im Multispieler-Wettkampf prügeln sich bis zu vier Spieler gegenseitig windelweich. Bis auf fehlende Transparenzen gleicht die Saturn-Variante dem Sony-"Trash-it!". *cb*



Andere Versionen
Die Playstation-Version von "Trash-it!" wurde in MAN!AC 5/97 mit 63% Spielspaß getestet.

Produzent Stefan Poschuma & Dan McBrude
Design Mike Upton, Adam Mock, Martin Bysh ua.
Programmierung Stefan Poschuma, Eric Randall, Tony Yin ua.
Sound Mark Kerr & Nelson Everhart

The Crow



Das tut weh:
Mit einer Kopfnuß schickt Ihr die Gegner auf die Bretter.

Ein halbes Jahr mußten sich Saturn-Fans gedulden, um mit der Kino-bekannten "Krähe" die Unterwelt aufzumischen: In elf düsteren 3D-Hinterhöfen und gammligen Render-Schuppen vermöbelt Ihr Skinheads, Rocker und Messerstecher mit sechs Würfen und Schlägen. Findet Ihr am Wegrand Messer, Baseballschläger, Handfeuerwaffen oder gar eine Pumpgun, legt Ihr mit diesem Mordwerkszeug los. Leider ist Euer Kampfsporttalent auf sechs simple Schläge begrenzt, nach ein paar Raufbolden habt Ihr die wirkungsvollste Kombination heraus und spult diese gelangweilt immer wieder ab. Außerdem verwirrt Euch die seltsame Kameralogik, die mitten im Kampf die Perspektive wechselt. Mit literweise Pixelblut versuchten die Entwickler diese offensichtlichen Mankos auszumerzen.

Gewaltbereite Prügel-Junkies erleben mit der spielerisch simplen "Krähe" ein paar fetzige Nächte. Im Vergleich zur Playstation-Version hat sich nichts geändert, nur die FMV-Zwischenfilme wirken etwas pixliger. *oe*



Andere Versionen
Den Playstation-Test findet Ihr in MAN!AC 3/97 (Spielspaß 60%).

Entwickler: Cryo, Frankreich

Hard Boiled

PS Die einem populären Comic des Batman-Erneuerers Frank Miller entlehnte, futuristische Hintergrundgeschichte ersparen wir Euch, denn in der Handlung schlägt sich die Story nicht nieder. "Hard Boiled" schickt Euch per Hover-Gleiter durch eine düstere Polygonwelt, die mit abrupten Richtungswechseln und gelegentlichen Tunnelflügen gespickt ist. Dabei ist der Weg Eures Jägers zwar grob vorgegeben, doch Ihr könnt wahlweise dicht über dem morschen Metallparkett oder in luftiger Höhe durch's Feindesland jagen. Macht Ihr einen Schlenker nach links oder rechts, scrollt der Untergrund brav einige Meter zur Seite, bevor sich Euer Flieger leicht schrägstellt und Ihr das Feuer statt nach vorne in die Banden-Kanonen lenkt. Zahlreiche Hindernisse drohen Euren Vormarsch zu stoppen: Während Ihr heranjagende Raumer und mächtige Bulldozer mit genügend Feuerkraft problemlos pulverisiert, zwingen Euch Baukräne, Tunnelsackgassen und eklige Tentakel-Monster zu eleganten Ausweichmanövern. Zweierlei Basiswaffen werden (am besten mit Dauerfeuer-Unterstützung) mit Icons aufgerüstet: Der grüne Laser beeindruckt mit Durchschlagskraft, die pinkfarbene Plasmakanone entfesselt ein wirkungsvolles Streufeuer und läßt so gleich eine ganze Abwehrmauer von Flakstellungen explodieren. Neben den gewöhnlichen Feinden versperren auch Hind-ähnliche Helimonster und hünenhafte Laderoboter den Weg: Um diese Polygon-Riesen zu knacken, laßt Ihr einen Sixpack Lenkraketen vom Stapel und taucht unter dem Strahlenfeuer hindurch. Knallt Ihr in eine der Salven, wird Eure Geschwindigkeit gebremst und ein wenig Energie abgezogen: Frischt daher durch die Aufnahme von Energie-Kapseln regelmäßig den Akku auf! Mit einem Speed-Booster düst Ihr rechtzeitig durch auf- und zuklappende Stahltore und andere Hindernisse. Nähert Ihr Euch dem Ende einer der fünf massiven Marathon-Abschnitte, solltet Ihr auf Euer Guthaben an Atom-Symbolen achten: Nur mit einer festgelegten Anzahl dürft Ihr den Weg zur nächsten Schlacht antreten. Auf Memory-Card speichert das Spiel all Eure Fortschritte selbsttätig. *cb*

Begrenzungen der eigenen Feuerkraft sind gestählten Ballerveteranen seit jeher ein Dorn im Auge: Während bei "Space Invaders" nur ein Schuß gleichzeitig nach oben sauste, bot das Vertikal-Inferno "1942" bis zu drei Salven am Stück. Im 3D-Bereich schickte der "Space Harrier" vier Schüsse gleichzeitig auf die Reise. "Hard Boiled" läßt Euch per Dauerfeuer und ausgebauter Plasmakanone mehr als ein Dutzend Projektile zugleich abfeuern. Zündet Ihr während der Salven auch noch eine Handvoll Raketen, stockt zwar das Scrolling, doch das Herz des Ballerfans schlägt ob solcher Feuerkraft gleich ein wenig höher!



Feuer fei für die fräsenden Metallscheiben: Diese Zusatz-Waffe ist begrenzt, rechts seht Ihr deren Vorrat.



Missiles ausgeklinkt: Im heillosen Laser-Chaos nutzt Ihr die vernichtende Kraft der Lenkraketen.



Hoch über der trostlosen Müll-Stadt: Die Position, aus der Ihr den Kampf aufnehmt, bestimmt Ihr selbst.



Dauerfeuer aus der Ego-Ansicht: Viele der größeren Hindernisse schießt Ihr gnadenlos aus der Flugbahn.





Angriff der Riesen-Roboter. Mit geladener Superwaffe setzt Ihr zum Steigflug an: Trefft den Hünen am Kopf!

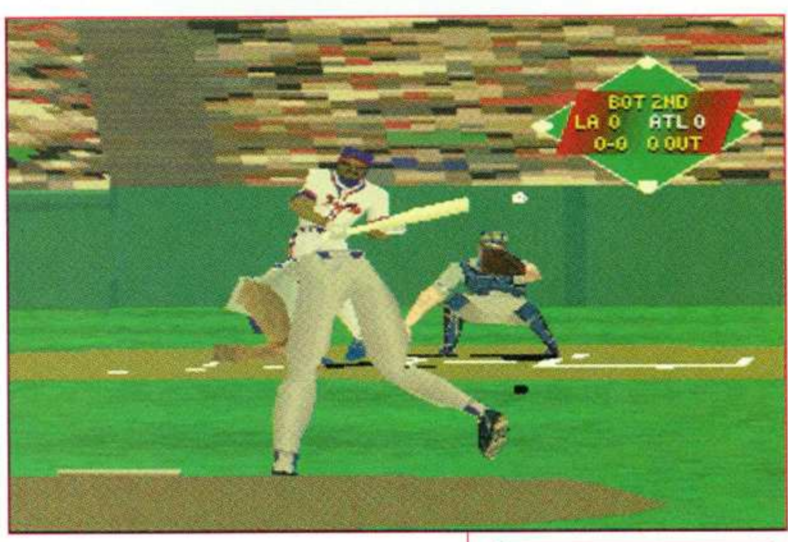
! Anfangs dreht sich der Grafik-Gourmet angesichts von Verzerrungen, Slow-Downs und gelegentlichen Monster-Pixeln angewidert ab: Die Optik wirkt schmuddelig und wenig ästhetisch. Doch läßt man diese grobe Kante mal beiseite, ist "Hard Boiled" erstaunlich dynamisch: Die Entwickler lassen Euch mehr als ein Dutzend Projektile und sechs Raketen gleichzeitig auf anrückende Helis abfeuern, der bemerkenswerte Bewegungsspielraum bietet genügend Platz zum gewitzten Kontern. Das Design hat letztendlich aber doch seine Macken: Ob Ihr einen der endlosen Abschnitte schafft oder nicht, entscheidet häufig nur die geglückte Aufnahme einer fizzeligen Energie-Kapsel: Da stellt sich trotz der kraftvollen Techno-Action schnell Ärger ein. Fazit: Ein rauhes 3D-Gebolze mit Ecken und Kanten, das etwas zu schnell frustet.

Christian Blendl

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist geplant.

Produzent: Jim Boone • **Design:** Matthew Findley, Jim Boone, Sean Cramer • **Programmierung:** Mike Burton, Richard Doerkson, Rob Holloway • **Grafik:** Scott Bendis, Brian Wyser, Rob Nesler • **Sound:** Brian Luzietti, Ronald Valdez

VR Baseball



Interplay eröffnet die "VR Sports"-Saison: Die Kamera kann beliebig positioniert werden.



Mutanten-Baseball: Erkennt sich Braves-Pitcher Greg Maddux in seinem Alter-Ego wieder?

PS Interplays neues „VR-Sports"-Label setzt auf Polygontechnik und präsentiert das Debüt-Spiel „VR Baseball" in einem 360°-Stadium. Dank MLB-Lizenz stehen Euch alle Teams der American- und der National-League mit ihren Spielern, Stadien und Trikots zur Verfügung.

Vor Spielbeginn entscheidet Ihr, welcher Pitcher auf dem "Mound" steht und variiert die angebotene Schlagreihenfolge (Batting-Order). Jeder Pitcher verfügt über drei unterschiedliche Würfe: Curve- und Fastball sowie ein individueller Spezial-Pitch. Um den gegnerischen Schlagmann zu ärgern, werft Ihr in drei Geschwindigkeitsstufen in die Ecken der Strike-Zone. Seid Ihr mit dem Schlagen an der Reihe, dürft Ihr mit einem riskanten Power-Schwung den Ball aus dem Stadium dreschen, mit einem lockeren Swing den Ball ins Spiel bringen oder mit einem Bunt die gegnerische Verteidigung überraschen. Soll ein erfolgreicher "Hit" herausspringen, genügt es nicht zum richtigen Zeitpunkt den Button zu drücken: Im Gegensatz zu anderen Baseball-Simulationen muß der Schläger mit dem Pad in der Strike-Zone positioniert werden, sonst verfehlt er den Ball. Outfielder haben leichtes Spiel: Ein rotes Kreuz zeigt, wo hoch geschlagene Bälle wieder runterplumpsen. *au*

! Sowohl spielerisch als auch technisch kommt „VR Baseball" nicht übers Mittelmaß: Die 3D-Engine ruckelt, die Figuren sind langweilig animiert, Schiedsrichter gibt's nicht und das Publikum scheint kaum am Spiel interessiert. Dazu werden die VR-Stadien von argen Texturverzerrungen gebeutelt – seit wann läuft die "Foul-Line" im Zick-Zack? Krumm ist auch das Spieldesign: Pitcher werfen nach neun harten Innings immer noch einen 91-mph-Fastball, der Batter kann im Schwung nicht mehr innehalten und die Intelligenz der Feldspieler ist mit einem „Rundown" oder „Pick-Off" überfordert – Ihr habt diese Manöver 'drauf, der CPU-Gegner aber nicht. Ebenfalls unrealistisch ist, daß Spiele meist durch Homeruns entschieden werden. Lediglich im Zweispielermodus liegt etwas Spielspaß.

Martin Gaksch

SPIELSPASS 61%

HERSTELLER Interplay

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK	SOUND
60%	62%

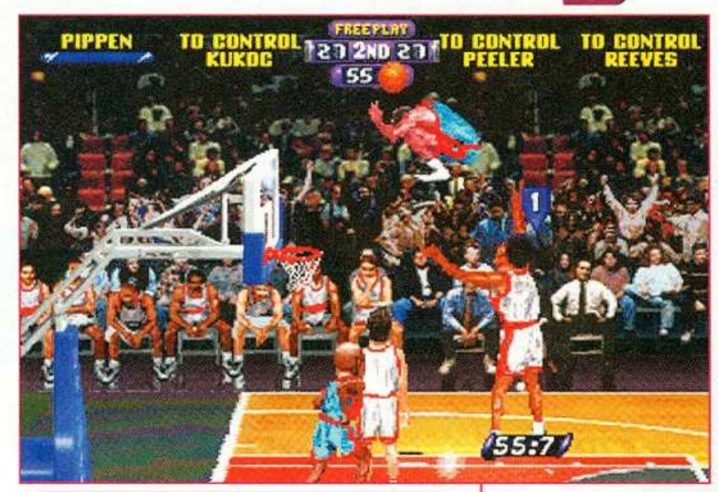
Rundum enttäuschend: Nur ausgehungerte Baseballer versuchen sich an dieser von Textur-Verzerrungen geplagten 3D-Simulation.

AB 6

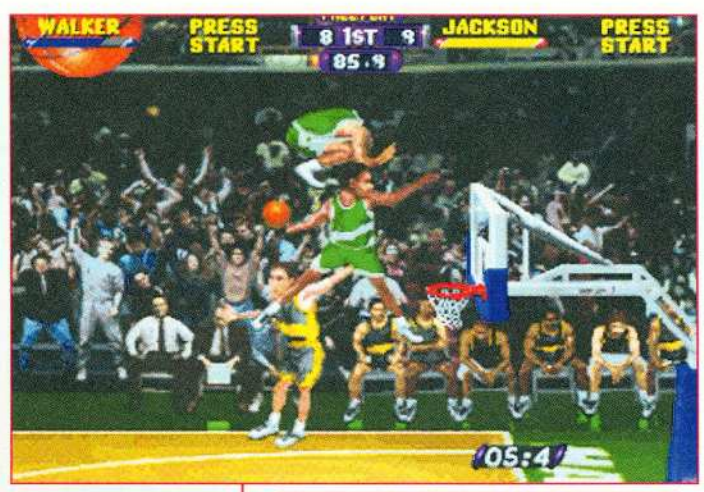
Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Midway, USA • **Produzent:** Michael Rubinelli • **Design:** Shawn Liptak, Jamie Rivett, Pat Fitzgerald, John Root, Marty Martinez, Carlos Pesina & Nick Ehrlich • **Sound & Musik:** John Hey & Kevin Quinn

NBA Hangtime



Air-Nikes sei Dank: Mit ausreichend Anlauf landen Eure NBA-Schützlinge krachende Dunks (Playstation).



Profis springen mit beiden Spielern dem Korb entgegen und setzen zum "Double Dunk" an (Nintendo 64).

Tips von den Profis: Wie in "NBA Jam" kuckt Euch Euer Coach über die Schulter und gibt Euch in den Spielpausen nützliche Tips. Auf die dramatischen FMV-Dunks aus realen NBA-Spielen (waren in ruckliger Form sogar auf dem Super Nintendo vorhanden) wurde bei "NBA Hangtime" jedoch verzichtet.

COACHING TIPS

LAYUP OUT OF DUNKS

WHEN A PLAYER IS IN A DUNK, HE CAN PRESS THE SHOOT BUTTON TO LOB THE THE BALL TOWARD THE HOOP.

THIS IS MOST EFFECTIVE IF YOUR DUNK IS ABOUT TO GET BLOCKED.

Nach dem Konsolen-übergreifenden Erfolg der Automatenumsetzung "NBA Jam" von Acclaim kümmert sich Arcade-Spezialist Midway jetzt selbst um die Heimversionen des Nachfolgers.

Aus allen 29 Teams der NBA wählt Ihr zwei Schützlinge pro Mannschaft – Profis basteln sich ihren eigenen Dunker zusammen und verteilen Eigenschaftspunkte auf Fähigkeitskriterien wie Passen, Dunken, Schnelligkeit und Größe. Auch das passende Outfit darf nicht fehlen: Wer seine Gegenüber mit seinem Aussehen schocken will, betritt das Spielfeld als grauhaariger Opa, Büffel oder gar als schleimiges Alien. Mit einem PIN-Code versehen ist dann Euer Schützling vor fremdem Zugriff sicher, da Ihr für gewonnene Spiele die Eigenschaftspunkte erhöhen dürft. Habt Ihr Mannschaft und Spieler gewählt, geht's endlich auf's Feld: Seid Ihr allein, hilft

CREATE PLAYER 3:40
VIEW STATS · HEAD · UNIFORM · ATTRIBUTES · PRIVILEGES · NICK NAME · NEW NAME · SAVE/EXIT
ADJUST ATTRIBUTES
HEIGHT · WEIGHT · SPEED · POWER · SHOOT · DUNKS · STEAL · BLOCK
OLLI
6' 4" 205 LBS

In der Spielerwerkstatt legt Ihr nicht nur Eure Eigenschaften fest, sondern verkleidet Euch auch als Alien oder Büffel!

Euch die CPU bei der Steuerung Eures Kollegen. Nachdem Ihr mit einem gekonnten Sprung den Ball an Euch gebracht habt, stürmt Ihr dem gegnerischen Korb entgegen. Per Turbo-Button hängt Ihr Eure Gegenüber ab, gekonnte Pässe verwirren die Abwehr. Während sich Anfänger auf die sicheren Korbwürfe aus kurzer Entfernung verlassen, führen Profis gewagte Double Dunks, Rebounds und Helikopter-Moves aus. Gelingen Euch drei Korbwürfe mit dem gleichen Spieler in Folge, beginnt der Ball zu glühen und selbst der gewagte Korbwürfe treffen ins Netz. Ist der Gegner am Ball, holt Ihr Euch das Leder mit einem herzhaften Rempler wieder zurück.

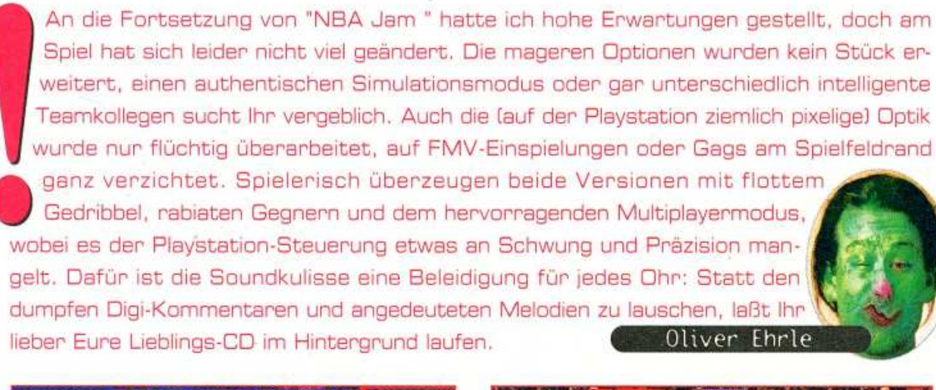
Das Optionsmenü erlaubt nur Turnier- und Freundschaftsspiele, sowie einen Bighead-Modus. Nur mit geheimen Paßwörtern ist die Anwahl von versteckten Spielfeldern, Spielern und Optionen möglich. *oe*

SPIELSPASS **77%**

NBA HANG TIME – MIDWAY

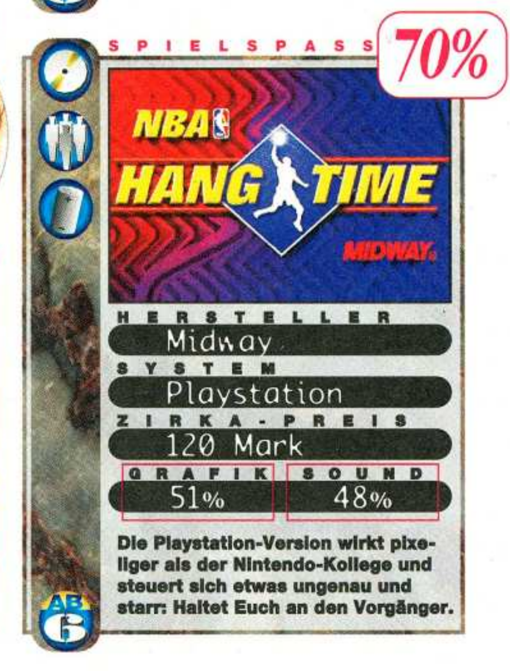
HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 58% · SOUND: 42%

Spielerisch hui, Präsentation pfui: Flottes Action-Dunking mit massig Special-Moves, rüpelhaften Gegnern und mageren Optionen.



An die Fortsetzung von "NBA Jam " hatte ich hohe Erwartungen gestellt, doch am Spiel hat sich leider nicht viel geändert. Die mageren Optionen wurden kein Stück erweitert, einen authentischen Simulationsmodus oder gar unterschiedlich intelligente Teamkollegen sucht Ihr vergeblich. Auch die (auf der Playstation ziemlich pixelige) Optik wurde nur flüchtig überarbeitet, auf FMV-Einspielungen oder Gags am Spielfeldrand ganz verzichtet. Spielerisch überzeugen beide Versionen mit flottem Gedribbel, rabiaten Gegnern und dem hervorragenden Multiplayermodus, wobei es der Playstation-Steuerung etwas an Schwung und Präzision mangelt. Dafür ist die Soundkulisse eine Beleidigung für jedes Ohr: Statt den dumpfen Digi-Kommentaren und angedeuteten Melodien zu lauschen, laßt Ihr lieber Eure Lieblings-CD im Hintergrund laufen.

Oliver Ehrle



SPIELSPASS **70%**

NBA HANG TIME – MIDWAY

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 51% · SOUND: 48%

Die Playstation-Version wirkt pixeliger als der Nintendo-Kollege und steuert sich etwas ungenau und starr: Haltet Euch an den Vorgänger.



Welcher Kollege darf's denn sein? Vor dem Spiel wählt Ihr Pippen und Co. als Teampartner.



"It's on fire!" – Werft Ihr mit dem gleichen Spieler drei Körbe in Folge, beginnt der Ball zu glühen (Playstation).

Andere Versionen
Die Umsetzung für Segas Saturn folgt in Kürze.

Entwickler: Perfect Entertainment, UK • **Original-Design:** Psygnosis, UK • **Musik:** Cold Storage

Wipeout 2097





Sonntagsfahrer haben bei "Wipeout 2097" nichts zu lachen

SA Gut ein Jahr nach der Playstation-Premiere des hyperschneller Gleiterrennens kommen endlich die Saturn-Raser auf ihre Kosten. Aus vier Gleitertypen – die sich anhand verschiedener Leistungsmerkmale unterscheiden – sucht Ihr Euren Favoriten aus, mit dem Ihr acht futuristische Planetenkurse heimsucht. Ihr startet gegen elf gegnerische Piloten, die Euch nicht nur abhängen wollen, sondern lieber gleich in Atomteilchen auflösen. Dazu klauben sie (und auch Ihr) Extras von der Fahrbahn. Luftminen und Erbeben gehören ebenso zum Waffen-Fundus wie Lenkraketen und Plasma-Bolts. Um sich den feindlichen Attacken zu erwehren, greift Ihr auf Schutzschild, Speed-Up oder Autopilot zurück. Werdet Ihr trotzdem getroffen, könnt Ihr in der Boxengasse auf der Zielgeraden Eure Energie wieder aufladen – verpaßt Ihr die Einfahrt und jagt munter gegen die nächste Streckenmauer, geht Eurem Jäger bald die Energie aus. Hinzu kommt ein knappes Zeitlimit, das das Erreichen aufgestellter Check-Points vorschreibt.
Für die ersten drei Plätze kassiert Ihr Auszeichnungen, die Ihr benötigt, um versteckte Kurse und Gleiter zu sehen. Zu Beginn sind drei Klassen anwählbar – von den langsamen Einsteiger-Kursen, bis zu rasanten Profi-Turns. *rb*



! Rasant, rasant: Was Perfect Entertainment an Höchstgeschwindigkeit aus dem Saturn herauskitzelt, verdient meine Hochachtung. "Wipeout 2097" spielt sich mindestens genauso flott wie der Playstation-Pendant, muß aber mit grafischen Abstrichen leben: Die Auflösung wurde deutlich runtergeschraubt – Strecken und Gleiter wirken pixelig. Auch auf Transparenz-Effekte müssen Saturn-Spieler hardwarebedingt verzichten – schade, da gerade diese Spielereien die grafische Faszination des "Wipeout"-Nachfolgers ausmachten. Die Steuerung wirkt etwas leichtgängiger, was vor allem in der schnellsten Rennklasse für unnötige Rempeleien mit der Streckenbegrenzung führt. Wer keine Playstation hat, wird mit "Wipeout 2097" seine helle (Raser-) Freude haben!



Robert Bannert

Andere Versionen
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 10/96 mit 87% Spielspaß getestet.



Produzent: Bill Hindorff • Programmierung: Ed Logg, Mike Alexander, Chuck Tolman • Grafik: Jose Erazo, Ace Miles • Sound: Doug Brandon, John Hey

Wayne Gretzky 3D-Hockey



Um die Flugbahn des Pucks zu verdeutlichen, hinterläßt er einen gut erkennbaren Schweif. Bei dem hohen Spieltempo eine clevere Idee.


Sinnvoll und gut zu erkennen: Die Spieler werden dem jeweiligen Joypad mit farbigen Kreisen zugeordnet.



Replay de luxe: Auf Knopfdruck erlebt Ihr wichtige Situationen aus jeder beliebigen Perspektive mit individueller Zoom-Stufe.

Der NHL-Held Wayne Gretzky hat jede Menge Videospiel-Erfahrung. Bereits 1991 veröffentlichte THQ in den USA "Wayne Gretzky Hockey" für das NES. Time Warner schob 1995 "Wayne Gretzky & the NHLPA Allstars" nach.



Wayne Gretzky im pixeligen Mega-Drive-Look: Die Grafik im Spiel war ordentlich.



Der NHL-Superstar kann seine Finger nicht vom Joypad nehmen: Nach einem durchwachsenen 16-Bit-Eishockey unter dem Gretzky-Banner feiert er nun seine 64-Bit-Premiere. „Wayne Gretzky 3D-Hockey" steht schon seit einigen Jahren unter dem Atari-Logo in den Spielhallen, Midway sorgte für die Heimversion, die jetzt als PAL-Fassung erscheint – leider mit den üblichen Letterbox-Balken und ohne deutschen Bildschirmtext.

Im Vergleich zum Arcade-Original hat Midway mächtig aufgestockt: Neben dem „3 on 3"-Modus mit sechs Spielern in einer kleinen Arena dürfen wir auch die etwas entspanntere „5 on 5"-Variante mit einem größeren Eis-Oval anwählen. Wayne's World bleibt zwar eine kompromißlos schnelle und actionreiche Angelegenheit, doch die neuen Abmessungen erlauben den sinnvollen Einsatz der vielschichtigen Steuerung. Während der Spieler mit dem Analog-Stick gelenkt wird, nützen wir alle anderen Buttons zu taktisch klugem Kombinationsspiel oder geschickten Doppelknopf-Combos für Power-Shots und besonders spektakuläre Abwehraktionen. Entsprechend dem „NBA Jam"-Vorbild, das eine ähnliche Konzeption und Präsentation hat (wohlgemerkt das Original-"Jam", nicht das unglückliche „Extreme"-Update), machen bis zu vier Personen mit und erfreuen sich an ihren Kufen-Cracks, die nach entsprechenden Aktionen „On fire" sind. Auch wenn der Focus meist auf dynamischem Spielverlauf liegt, so erlaubt das üppige Options-Menü doch die ein oder andere Korrektur: Wollt Ihr Faustkämpfe deaktivieren, Schiedsrichter und Line Changes aktivieren oder ermüdende Spieler zulassen, müßt Ihr nur die Parameter justieren. Außerdem steht ein Liga-Modus samt Playoffs zur Verfügung. Klare Sache, daß der Blickwinkel nicht festgelegt ist und alle 26 NHL-Teams mit ihren wichtigsten Spielern vertreten sind. Sprachausgabe und Sound-FX begleiten die Aktionen auf dem Eis. *mg*

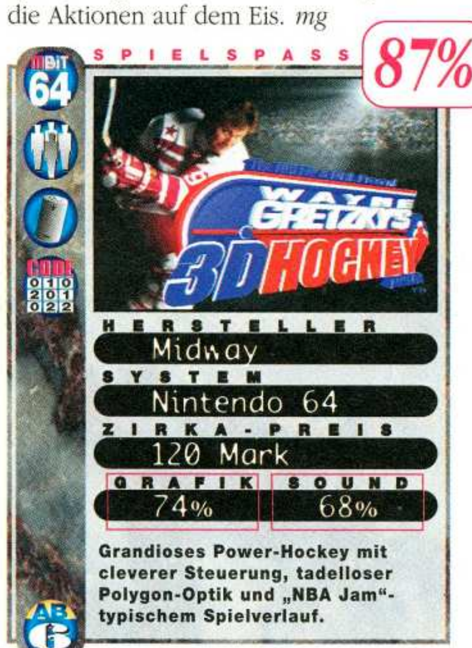
HOT Line

Super-Teams: Wenn Ihr mit einer besonders schlagkräftigen Mannschaft spielen wollt, müßt Ihr im Hauptmenü "Setup", dann die "Options" anwählen. Hier haltet Ihr den L-Knopf gedrückt und gebt dann mit den gelben Richtungstasten rechts, links, links, rechts, links, links, rechts, links, links ein. Am unteren Bildschirmrand erscheint dann "Specials", gefolgt von einigen Ziffern. Wenn Ihr jetzt die Teams auswählt, folgt auf die "Northeast Division" eine neue Gruppe mit dem Gretzky-Team (99ers), den Teams USA und Kanada sowie eine Williams-Mannschaft.

Unsichtbare Spieler: Während des Anstoßes, noch bevor der Schiedsrichter den Puck fallen läßt, drückt Ihr auf Pause und aktiviert die Wiederholung. Dann könnt Ihr mit den L/R-Tasten verschiedene Spieler aufleuchten lassen. Wenn der gewünschte Spieler leuchtet, drückt Ihr einfach den "Z"-Knopf und schon ist er verschwunden (mehrmals versuchen).

! Wer sich mit „Wayne Gretzky 3D-Hockey" abgibt, sollte dies mit der richtigen Einstellung tun: Freunde von realitätserpichten, mit Statistiken überladenen Eishockey-Simulationen haben hier nichts verloren. Dafür erleben wir ein höchst intelligentes Action-Sportspiel mit genügend Finessen und Optionen, um über Monate, ja sogar Jahre hinweg zu begeistern – nicht zuletzt dank dem famosen Vierspieler-Modus. Midway ergänzte den simplen Arcade-Hit um sinnvolle Features wie den größeren Court mit zehn Kufen-Cracks und den Liga-Modus. Dazu kommt eine ausgeklügelte Steuerung mit Lerneffekt und die fabelhafte Polygon-Optik, die dem rasanten Spieltempo jederzeit standhält. Wer sich früher gerne mit „NBA Jam" beschäftigte, findet in „Gretzky Hockey" den technisch weitaus moderneren NHL-Gegenpart.

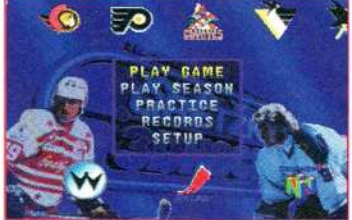
Martin Gaksch



SPIELSPASS 87%

HERSTELLER	Midway
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	68%

Grandioses Power-Hockey mit cleverer Steuerung, tadelloser Polygon-Optik und „NBA Jam"-typischem Spielverlauf.







Vier Impressionen von "Gretzky Hockey": Links seht Ihr das Hauptmenü, rechts daneben eine unspektakuläre, aber übersichtliche "Weit weg"-Perspektive. Ganz rechts findet gerade ein Boxkampf statt, links daneben muß der Goalie einen strammen Schuß passieren lassen.

Andere Versionen
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN!AC 1/97.





Bodenbacher Str. 16c 01277 Dresden

PSX-Spiele	
V-Rally dt	99,95
Int. Soccer Pro dt	99,95
Overblood dt	99,95
Rage Racer dt	99,95
Monster Truck dt	89,95
Vandal Hearts dt	99,95
Wing Commander 4 dt	99,95
NINTENDO 64	
KI dt	159,95
Mario Kart dt	99,95
D dt	179,95
Trilogy dt	159,95
ISS Deluxe dt	159,95
Hexen us	call!
Multi Racing us	call!
Neo-Geo Module	
Art of Fighting 2	169,95
Robo Army	119,95
Magician Lord	69,95
Cyberlip	69,95
3 Count Bout	79,95
Last Resort	159,95
Mutation Nation	129,95
Sengoku 2	139,95
Ghost Pilots	139,95

Komp. Modul/CD Liste anfordern

Wir tätigen alle gängigen Umbauten

Ankauf von Videospielen und Konsolen

Tel. 0351-2526611

Faxangebote: 0351 - 2526606

Ladenpreise können abweichen

GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Ankauf, Verkauf & Tausch

Laufend Spiele und Geräte für Playstation, SNES, Game Boy und Nintendo 64.

Ankauf von PC-Spielen

Im Verkauf alle Neuheiten dt. für PSX ab DM 79,–, N64 ab DM 89,–

Tel/Fax: 05561/3094

SPIELRAUM

V. Meyer • Bergstr.15 • 91054 Erlangen

Tel. 09131/205093 • Fax -205083

JAGUAR

Jaguar	
Jaguar PAL	99.95
Jaguar US + AvP	129.95
Jaguar CD-ROM + 4 CDs	199.95
Towers II	119.95
Neuheiten:	
Iron Soldier II (CD)	129.95
World Tour Racing (CD)	129.95
Air Cars (Modul)	119.95

Ankündigungen:
Worms, Zero Five, Battlesphere

Lynx

Lynx	
Lynx II + Batman Returns	119.95
Lynx II	89.95
Fat Bobby	79.95
Raiden	79.95
Battlezone 2000	69.95
Shanghai	39.95
Desert Strike	59.95

u.v.m.

Alle für Jaguar und Lynx produzierten Titel permanent vorrätig!

Fordern sie unseren Gratiskatalog mit Kurzbeschreibungen zu allen Spielen an!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten, Porto für 1 Spiel NN DM 12,–, VK DM 8,–

Test 'N Take

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Computer- & Videospiele

Nintendo 64 299,95		
FIFA Soccer	dt	119,95
Goemon 3D*	dt	139,95
Intern. Superstar Soccer*	dt	159,95
.. **Gold**	**dt**	**139,95**
Mario	dt	89,95
Mario Kart	dt	99,95
NBA Hangtime	dt	129,95
Star Wars	dt	139,95
Turok	e	129,95
Wave Race	dt	89,95
S-VHS Kabel		29,95

PlayStation 299,95		
adidas Soccer Intern.	**dt**	**99,95**
Agent Armstrong*	dt	89,95
Andretti Racing	dt	79,95
Battlestations	dt	79,95
Ball Blazer*	dt	89,95
Baphomets Fluch	dt	89,95
Burning Road	dt	59,95
City of lost Children	dt	89,95
Crow	dt	89,95
Darklight Conflict*	dt	89,95
Disruptor	**dt**	**49,95**
Exhumed	dt	89,95
Excalibur	dt	99,95
FIFA Soccer '97	**dt**	**59,95**
Int. Superstar Soccer Pro	dt	99,95
Little Big Adventure	dt	79,95
Legacy of Kain	dt	89,95
Lifeforce Tenka*	dt	99,95
Lost Vikings 2	dt	89,95
Mass Destruction*	dt	89,95
Mechwarrior 2		**89,95**
Micro Machines V3	dt	99,95
Monster Trucks*	dt	99,95
NBA in The Zone 2	dt	99,95
Need for Speed 2	dt	89,95
Overblood	**dt**	**89,95**
Pang Collection*	dt	89,95
Pandemonium	dt	89,95
Perfect Weapon*	dt	79,95
Porsche Challenge	dt	84,95
Rage Racer	**dt**	**99,95**
Rebel Assault II	dt	99,95
Resident Evil	dt	99,95
Road Rage*	dt	89,95
Samurai Showdown	dt	84,95
Sentient*	dt	99,95
Soulblade	dt	99,95
Soviet Strike	dt	89,95
Spider	dt	89,95
Star Gladiator	**dt**	**69,95**
Streetfighter alpha 2	dt	89,95
Strike Point	da	99,95
Suikoden	da	99,95
Swagman*	**dt**	**89,95**
Syndicate Wars*	dt	99,95
Tempest X	dt	89,95
Tomb Raider	dt	89,95
Total NBA '97	dt	84,95
Transport Tycoon*	dt	89,95
Vandal Hearts	da	99,95
VR Pool	dt	89,95
Warcraft 2*	**dt**	**89,95**
Wipe Out 2097	dt	99,95
WWF Wrestlemania	dt	59,95
X-Com: Terror f.t.Deep	dt	99,95

Saturn		
Andretti Racing	da	59,95
Bomberman	dt	99,95
Command&Conquer	dt	89,95
Die Hard Arcade	dt	99,95
Exhumed	dt	99,95
Fighters Megamix	dt	99,95
Fighting Vipers	dt	49,95
Manx TT	**da**	**99,95**
Shining the Holy Ark	da	89,95
Soviet Strike	dt	59,95
Thempark	dt	49,95
Torico	da	89,95
WWF Wrestlemania	dt	59,95

SuperNintendo		
Kirbys Fun Pack	dt	119,95
Lufia	**dt**	**119,95**
Super Streetfighter 2	dt	69,95

V-Rally 89,95*



99,95*

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich ! **Ab 400 DM Ratenkauf möglich.**

Alien Trilogy, Bust a Move2, DestructionDerby, Fade to Black, FIFA96, NBA Live96, Need4Speed, RoadRash, RidgeRacer, Tekken, Tohshinden, TruePinball, WipeOut, Worms, alles für PSX- zT gilt *

je 49,95

Aus die Maus!
Die "Mainzer Str." macht demnächst dicht...
...aber wir kommen wieder,
auf über 250 qm

030-627 09 154

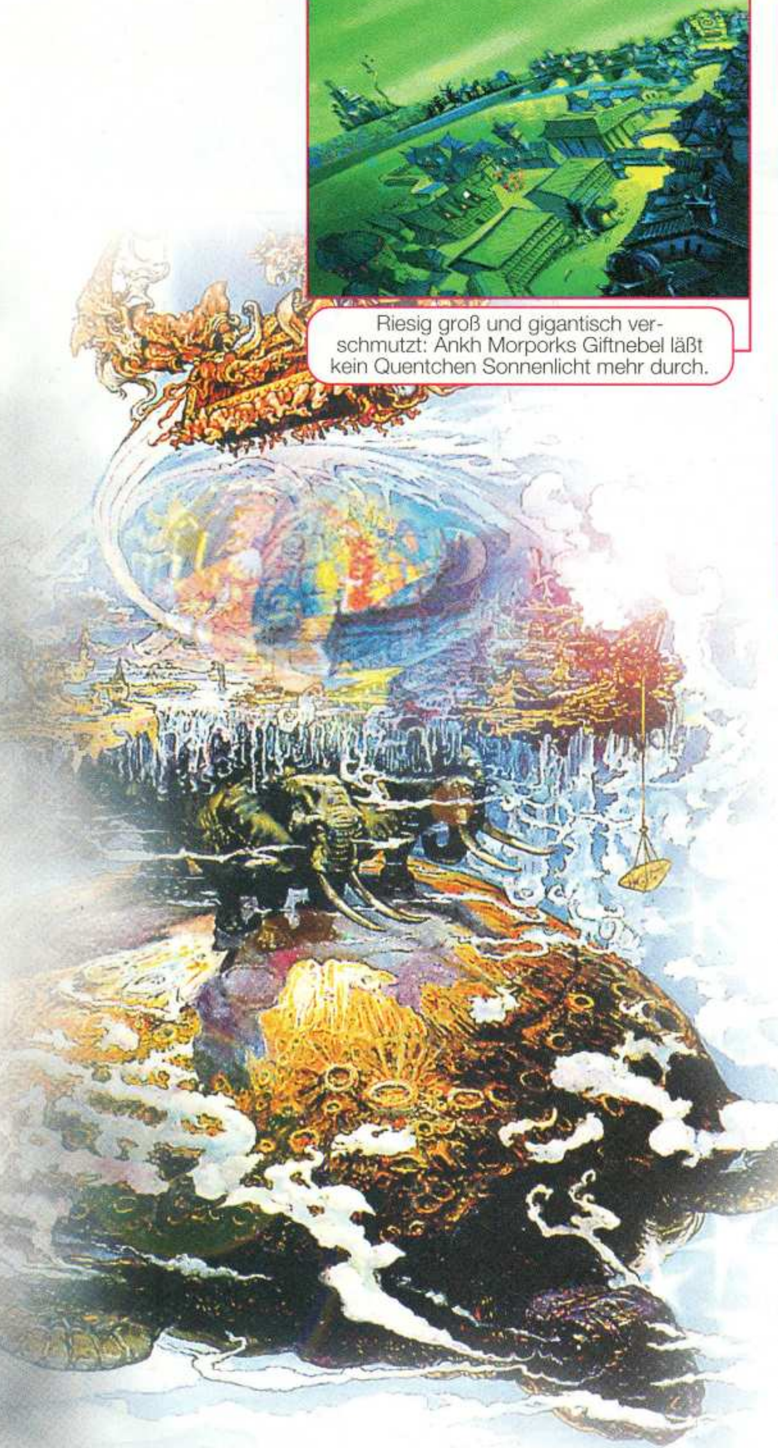
Mo bis Sa von 10,00 - 20,00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz

Händleranfragen sind willkommen.

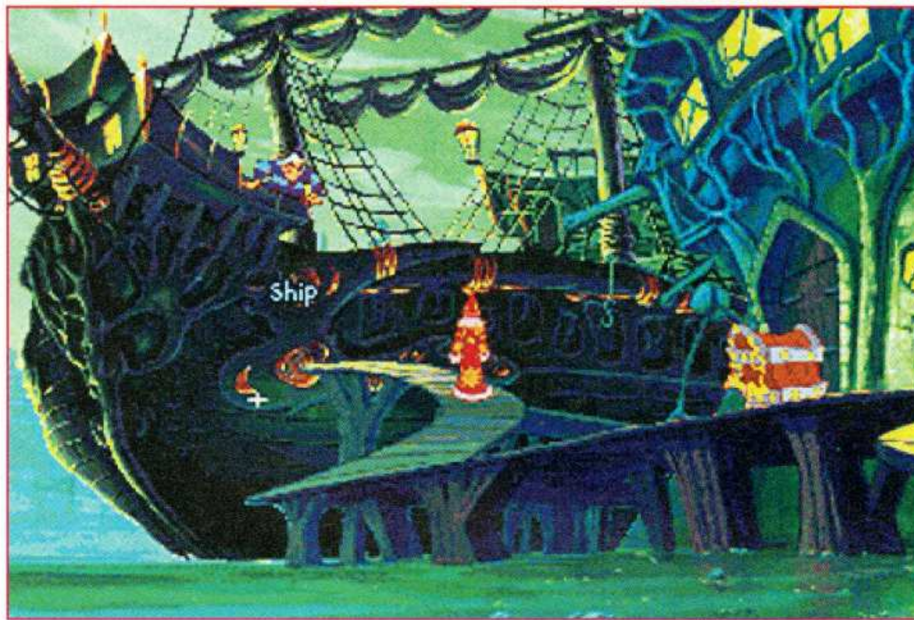


Entwickler: Perfect Productions, England **Produzent:** Gregg Barnett, Angela Sutherland • **Charakter-Design:** Terry Pratchett • **Programmierung:** David Johnson, Paul Carpenter, Mark Judge • **Grafik:** Ben Willsher, Steve Packer, Simon Turner • **Sound:** Mark Bandola, Paul Weit, Jeremy Tranter

Discworld 2: Vermutlich vermißt



Riesig groß und gigantisch verschmutzt: Ankh Morporks Giftnebel läßt kein Quentchen Sonnenlicht mehr durch.

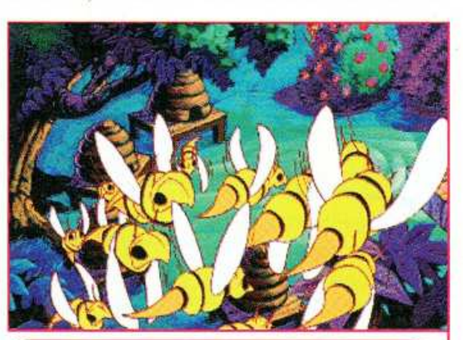


Endlich geschafft: Ihr habt den Ritus vollzogen, den Tod auf Urlaub gesehen – und keine Hoffnungen mehr auf ein besseres Leben im Jenseits. Rincewind will die Stadt verlassen.

Wer viel schmökert oder den ersten Teil gespielt hat, weiß Bescheid: Durch Pratchetts "Discworld"-Universum dümpelt die Sternenschildkröte Groß A'Tuin – auf ihrem kraterzerfurchten Rücken schleppt das intergalaktische Reptil vier Elefanten und die Scheibenwelt durch den Äther. Hauptattraktionen der bizarren Welt sind das Achatene Reich, die Pyramiden von Djelibeby, die Filmstadt Holy Wood, sowie die Millionen-Metropole Ankh Morpork. Wer die größte Stadt der Scheibenwelt besucht, freut sich über ein reichhaltiges Touristenangebot – neben einer Besichtigungstour durch die Schloßkerker des Patrizier-Palastes empfehlen sich ein Spaziergang am Fluß Ankh (Gasmaske nicht vergessen!) und ein Ausflug ins "Schatten"-Viertel. Wer bisher weder Gesundheit noch Leben lassen mußte, rundet seinen Besuch mit einem Imbiß bei Treibe-mich-selbst-in-den-Ruin-Schnapper ab – Brechreiz und ungehemmter Stuhlgang garantiert. Wenn der Tourist nach dem Festmahl zauberhafte Zuwendung braucht, macht er einen Abstecher in die Unsichtbare Universität – Refugium von Erzkanzler Mustrum Ridcully und Hochburg der magischen Bürokratie. In der Bibliothek findet der Interessierte sämtliche Schriftstücke aller Welten – auch solche, die es bislang noch gar nicht gibt! Die Herren über das literarische Chaos sind ein zart besaiteter Orang-Utang sowie Hilfsbibliothekar Rincewind – anerkannter Überlebenskünstler, Experte für überstürztes Flüchten und der einzige magische Minusfaktor auf der ganzen Scheibenwelt. Aber wofür sich anstrengen und das mystische Handwerk studieren? Schließlich verraten die lange Schmuddelkutte und der "Zaubberer"-Schriftzug am Pailettenbesetzten Hut den Status – nicht Magie, sondern Kleider machen Magier. Neben dem Luxus von sechs Mahlzeiten am Tag und jeder Menge Freizeit hat das Zauberer-Dasein allerdings auch seine Schattenseiten: Ob Adept oder Meistermagier – jeder Universitätsbewohner kennt den Augenblick seines Todes und wird vom Schnitter höchstpersönlich ins Jenseits geleitet. Allerdings läßt der philosophierende Knochenmann seinen Job in den



Sturzbetrunken und fern der Heimat: Der Tod stößt beim Ashk-Ente-Ritus auf seinen wohlverdienten Urlaub an.



Die Bienen liefern Wachs für die Ritus-Kerzen: Ihr zieht Euch einen Unterrock über und beruhigt die Tierchen mit Weihrauch.



Das Milchmädchen Marylin wartet auf die große Filmchance: Rincewind hilft von unten mit einem Luftzug nach.





Noch schlürft er friedlich seinen bluti-gen Soft-Drink: Ihr gaukelt dem Vampir mit Hahnengekräh den Sonnenaufgang vor.

Nicht mal in der eigenen Gruft hat man mehr seine Ruhe: Rincewind klaut dem Vampir seine Dritten vom Nachttisch.



Komiker Billy Idol hat Rincewind seine Stimme geliehen: Der Magier dankt's mit einem herzhaften Biß in die Maus.

letzten Tagen ziemlich schleifen: Universitäts-Greis Windle Poons bekommt die nachlässige Arbeitsauffassung von Tod als Erster zu spüren – anstatt den klapprigen Magier zum verabredeten Stelldichein im Jenseits abzuholen, läßt der Gevatter Windle beim Beerdigungsschmaus einfach sitzen. Poons wird zum kreuzunglücklichen Zombie und wechselt von der Universität zu den Untoten-Rechtlern von Reg Schuh. Grund genug für den Erzkanzler, sich um die Reputation der Uni zu sorgen und den (über)lebensfrohen Rincewind auf das untödliche Problem anzusetzen.

Bevor Euer vertrotteltes Magier-Sprite dem Tod neue Arbeitsmoral einhauchen kann, muß das Klappergestell erst beschworen werden: Die Zutaten für den Beschwörungs-Ritus von Ashk-Ente sind zwar reiner Special-Effect-Tant, offerieren aber hervorragende Rätselmaterie und zeigen dem gemeinen Bürger: "Diese Magier nehmen ihren Job ernst!" Auf der Suche nach Zutaten wie gequierltem Mäuseblut oder einem Cricket-Schlägern durchforstet Rincewind in klassischer Point'n'Click-Manier die Zeichentrick-Kulisse. Diese ist in "Discworld 2" im Gegensatz zum Vorgänger nicht an den Originalillustrationen von Josh Kirby orientiert, sondern im TV-gerecht animiertem Cartoon-Look gehalten.

Ihr klickt Euch mit Pfeil und Drei-Knopf-Belegung durch die Unsichtbare Universität sowie eine Totale von Ankh Morpork: Ein Button-Druck, und Rincewind schlendert durch das Ziel Eures Spaziergangs – während im Hintergrund über mehrere Bildschirme schräge Bauten und nebelverhangener Himmel vorbeiscrollen, schlägt sich Euer Magier im Vordergrund per Icon-Interface mit Zeichentrick-Akteuren herum. Die schrillen Comic-Figuren fordern Rincewinds Grips mit abstrusen Objekt-Puzzles oder unterhalten den Scheibenwelt-Leser mit deutsch untertiteltem Pratchett-Humor. Über eine Dialog-Leiste haltet Ihr mit den Ankh-Bürgern kurzweiligen Plausch oder quetscht aus Eurem Gegenüber gezielt Informationen über Objekte und Personen heraus: Ehe sich Rincewind versieht, hat sich der Hilfsbibliothekar in einem Dschungel aus traditioneller Rätselkost und obskuren Aufträgen verstrickt – neben den üblichen Rede-Antwort-Spielchen müßt Ihr Gegenstände eintauschen, verbinden oder mit einem Hot-Spot kombinieren. *rb*

In Deutschland ist Pratchetts Fan-Gemeinde noch beschaulich, im englischsprachigen Raum gehört der britische Ex-Journalist und Reisevogel zu den erfolgreichsten Genre-Autoren. Hierzulande sind die "Erzählungen von der bizarren Scheibenwelt" im Heyne- sowie im Goldmann-Verlag erschienen. Wer sich für bösartige Satire und philosophische Anspielungen erwärmt, wird kaum humorvollere Lektüre finden. Ebenfalls empfehlenswert sind Pratchetts "Nomen-Trilogie", der Science-fiction-Roman "Die dunkle Seite der Sonne" sowie das unlängst erschienene "Ein gutes Omen" (alle fünf von Heyne publiziert).

SPIELSPASS 85%

DISCWORLD II – VERMUTLICH VERMISST

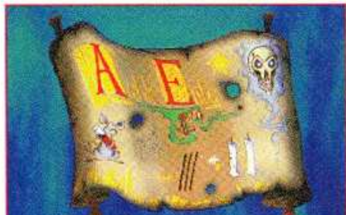
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	76%

Fantasy-Schwank nach Terry Pratchett: Bizarr, urkomisch und filmreif – leider plappert Rincewind nur auf Englisch.

AB 16

! Gratulation: Das Perfect-Team von Psygnosis hat Humor und Kulissen ebenso originalgetreu umgesetzt wie im ersten Teil, zudem wurden die technischen Knitterfalten des ersten "Discworld" penibel ausgebügelt. Lade-Kaffeepausen und Bildwechsel-Animation sind Vergangenheit – Rincewind & Co. machen aufwendigen TV-Produktionen Konkurrenz und bringen mit etlichen Animations-Gags auch bierernste Adventure-Gemüter zum Lachen. Zwischensequenzen sind mit "Discworld 2" überholt: Perfects Geniestreich mutet wie ein überlanger Zeichentrickfilm an – bis auf vereinzelte Scroll-Aussetzer ist die Präsentation makellos. Die Puzzle-Kost ist wie im ersten Abenteuer skurril, habt Ihr Euch aber an die verquere Spielwelt gewöhnt, entpuppt sich die Logik als gestochen scharf und fantasievoll – für jeden Adventure-Liebhaber ein Muß!

Robert Bannert





Zutaten für den Ashk-Ente-Ritus (links): Ihr stibitzt in der Leichenhalle mit der untoten Oma Wetterwachs das Messer, anschließend trennt Ihr an den Docks das Netz auf und stopft den Hammerhai in die Truhe. Im Universitätsgarten tauscht Ihr den Fisch gegen einen Cricket-Schläger ein.

Andere Versionen
Eine Playstation-Fassung ist in Vorbereitung.

Entwickler: Rage Software, GB

Darklight Conflict


Ein Bild aus der Playstation-Version: Nach dem Abheben düst Ihr an Eurem Mutterschiff, der "Kampftrommel", vorbei.



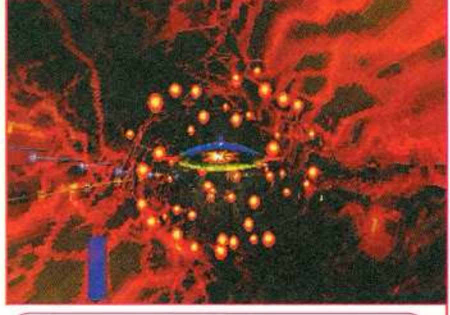
Einsatzplan auf der Playstation: Eure Missionen bestehen aus einer Folge von einzelnen Aufgaben.

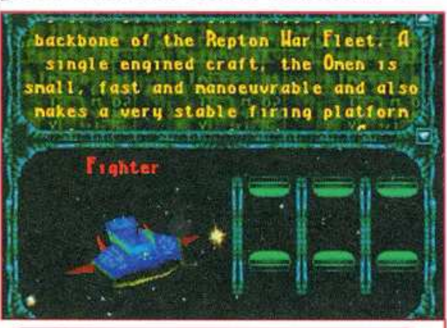
Landungen

sind ein Kapitel für sich beim reptonischen Militär: Zwar dürft Ihr Euch sogar Kraftfeld-Reaktoren unter die Flügel Eurer Jagdbomber schrauben, doch in Sachen Flugleitsysteme hinken die rabiaten Reptonen der Technik hinterher. Um den Flieger nach aufreibendem Einsatz sicher zurück in den Hangar zu bringen, müßt Ihr erst die Geschwindigkeit an das Mutterschiff anpassen und die Einflugrichtung justieren. Jetzt stellt Ihr die Position des Jägers mit Hilfe der Drehtasten in die richtige Längsachse: Der Boden muß genau waagrecht vor Euch stehen. Nun düst Ihr vorsichtig in den geöffneten Hangar, bis Ihr die korrekte Parkposition erreicht habt: erst jetzt ist der Einsatz abgeschlossen!

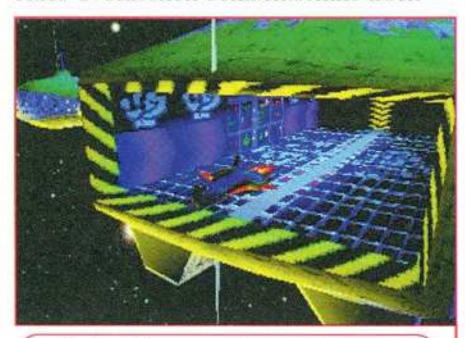

Himmelfahrtskommando Landung: Millimetergenaue Arbeit ist nötig, um den Vogel abzustellen.

Rabatz im Weltraum: Weil die reptonische Raumflotte an chronischem Pilotenmangel krankt, schnappen sich die kriegslüsternen Aliens einen menschlichen Piloten für die bevorstehende Großoffensive gegen die Ovonier. Bevor Ihr allerdings mit schnittigen Jägern und raketenbestückten Bombern zum Einsatz aufbrecht, verordnen Euch Eure neuen Kommandeure erstmal eine gründliche Ausbildung auf dem Schulschiff "Campus". Hier macht Ihr Euch mit Navigation, Instrumentierung und Waffentypen der Repton-Flotte vertraut. Über Hyperraumportale fallt Ihr den mächtigen Gegnern in den Rücken, um mit Elektro-Bomben und Schrapnell-Aufschlagzündern selbst größte Basisstationen zu knacken. Per manuellem Schild schützt Ihr Euch bei heftigem Abwehrfeuer und unvermittelt attackierenden Jägerverbänden. Doch jede Sekunde des hilfreichen Knopfdrucks läßt Eure Energiereserven im Akkord dahinschrumpfen. Angeschlagene Krieger peilen daher im Hyperraum-Tunnelflug blaue Energiestrahlen an und drehen bei roten Elementen ab, um sich zu regenerieren. Habt Ihr Eure Ausbildung an verschiedenen Schiffstypen beendet und könnt selbst im turbulenten Sperrfeuer eines ovonischen Schlachtschiffs noch eine Zielsuchrakete von einer stationären Geschützmine unterscheiden, geht der Feuerzauber erst richtig los: Das Oberkommando fordert von Euch langwierige Einsätze ohne Zwischenspeicher-Möglichkeit. So muß selbst ein reptonischer Jungpilot für ein Paßwort erstmal Wache an einem Raumtor schieben, Asteroidengürtel freischießen und wertvolle Frachter per Kraftfeld transportieren. Ungeduldige Flieger steigen deshalb gleich im Arcade-Modus ein, wo pures Ballern erlaubt ist und keine Einsatzziele den Drang zum Lasern hemmen. *cb*


Im Saturn-Hyperraum: Hier frischen reaktionsschnelle Piloten Ihre Energie-Vorräte wieder auf.



Saturn: Das Design der Missions-Briefings ist anders als bei der Playstation, außerdem fehlt der deutsche Text.


Saturn: Vollautomatischer Start aus dem Hangar des "Kriegstrommel"-Basisschiffs.



SPIELSPASS 77%

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	74%

Technisch gelungenes Laserinferno im Weltall. Für Profis reizvoll, Anfänger sind allerdings schnell gefrustet.



SPIELSPASS 77%

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	67%

Ohne Musik, dafür mit guten Soundeffekten: Stimmungsvoller Weltraum-Trip mit etwas zu langen Missionen.

Endlich mal ein Raumkampfspiel, daß die 32-Bit-Technik nützt: Statt ruckligen "Wing Commander"-Eskapaden fliegt Ihr hier beinharte Action-Einsätze mit spektakulären Effekten und monströsen Raumbasen. Daß die Reptonier Euch so gut ausbilden, macht den Einstieg leicht: Im Nu findet Ihr Euch im intelligenten Cockpit zurecht und düst flüssig durch Gesteinsformationen und Raumtore. Leider haben die Entwickler einige frustige Stellen eingebaut, die Euch unnötig nerven: Vergeßt Ihr beim Anflug einiger Jäger, auf den Schild-Knopf zu drücken, müßt Ihr manchmal eine Zehn-Minuten-Mission wiederholen. Rücksetzpunkte würden dem FMV-freien Epos deshalb ebenso gut zu Gesicht stehen wie eine ordentliche Speicherfunktion. Frust-unempfindliche Actionspieler haben bei "Darklight Conflict" trotz einiger Haken eine Menge Spaß.

Christian Blendl

Andere Versionen
Andere Versionen sind nicht geplant.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01 - 0 / Telefax (0 82 33) 74 01 - 47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner, Robert Bannert
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Agent Armstrong", © Virgin Interactive
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10
Belichtung: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz:* *MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten

Entwickler: Sega, Japan

Dragonforce



In den Schlachten wuseln bis zu 200 Sprites über ein riesiges Playfield. Per Menü greift Ihr in das Scharmützel ein.



Noch ist Dämon Madruk friedlich: Habt Ihr den Oberteufel geschlagen, beschwört er sein riesiges Schoßtier.

Strategie-Spieler und Fantasy-Fans mit einem Faible für englische Texte freuen sich über de hervorragende Übersetzung, für die sich die US-Experten von Working Designs verantwortlich zeichnen. 1993 machte die kleine Firma durch die edel präsentierte US-Version des Mega-CD-Rollenspiels "Lunar the Silver Star" auf sich aufmerksam. Seit damals blieben die Amerikaner ihrem Abenteuer-Publikum und der Sega-Hardware treu: Working Designs publizierte englischsprachige Versionen von "Popful Mail", "Vay" und "Lunar 2" – alles hochkarätige Mega-CD-Abenteuer aus Fernost. Für den Saturn erschienen bisher Climax' mäßiges 32-Bit-Debüt "Shining Wisdom" sowie "Dragonforce". Ebenfalls geplant ist die aufgemotzte Saturn-Version von "Lunar the Silver Star", die Übersetzung des Action-Adventures "Magic Knight Ray Earth" dagegen wurde auf Eis gelegt.

Nachdem die Abenteuer-Spezialisten von Working Designs für Segas "Dragonforce"-Strategen die US-Grenzen öffneten, marschiert die Nippon-Armee jetzt auch in Deutschland ein: Wer auf deutsche Bildschirmtexte und Synchronisation verzichten kann, zieht mit einem von acht wuschelhaarigen Anime-Herrschern ins Feld und bietet dem ekligen Oberdämon Madruk die Stirn. Aber bevor Ihr Madruks Schädel Eurer Göttin Astea auf einem Tablett servieren und den Thron besteigen könnt, müßt Ihr Filgaias Fürstentümer vereinigen. Der Haken: Die zerstrittenen Oberhäupter lassen sich nur ungern für einen Kampf gegen blutrünstige Dämonenheere erwärmen – rohe Waffengewalt und Eroberungszüge sind Eure einzigen Argumente.


Eure Armee rückt in Echtzeit aus: Ihr dirigiert die animierten Truppen-Icons über vorgeschriebene Marschrouten.

Auf den dreidimensionalen Schlachtfeldern nützen Euch Asteas Segen und hehre Ziele herzlich wenig – wenn Euch zwischen Sprite-Horden und Echtzeit-Randale die Feuerbälle um die Ohren fliegen, hilft nur eine durchtrainierte Armee. Damit Euren Streitkräften nicht mitten im Feldzug die Puste ausgeht, wahrt Ihr ein ausgewogenes Nachschub-Verhältnis: Nehmt Ihr nicht alle paar Spielzeuge eine Stadt ein, gehen Euch bald die Reserven aus, unter häufigen Niederlagen leidet außerdem Eure Reputation. Wer alle Nase lang eine Schlacht verliert, dem gehorcht bald nur noch ein magerer Haufen Bauerntölpel, während Filgaias Feldherrn-Elite lieber am lauschigen Herdfeuer sitzt, statt auf Euren verlorenen Posten zu wechseln. Erst wenn Ihr die Festungen Eurer Konkurrenten stürmt und sie für ein paar Spielzüge im Verlies schmachten laßt, nehmen die Widerspenstigen ein Kommando unter Eurem Banner an: Den erfolgreichsten Anführern heftet Ihr Orden an die Brust – der wackere Bursche vergilt´s Euch mit größerer Truppenstärke, regem Stufenaufstieg und durchschlagenden Spezialmanövern. In der nächsten Schlacht führt der ausgezeichnete Kommandeur statt schwachbrüstigem Fußvolk hundert Kavalleristen zu Feld.

Müßt Ihr gegen eine waffenstarrende Monsterhorde antreten, studiert Ihr im im Handbuch die Truppenverhältnisse, um Eure Leute gegen Spezialeinheiten (Samurai, Kampfmönche oder mythische Bestien wie Gargoyles und Drachenmenschen einzutauschen. *rb*



Ein-Mann-Armee: Ob Mensch oder Maschine – die Heerführer können alleine eine ganze Streitmacht aufreiben.



Innenpolitik: In der "Domestic Affairs"-Phase zeichnet Ihr Generäle aus und überredet unterlegene Feinde zum Überlaufen.

"Dragonforce" fordert Euch mit einem Rollenspiel-ähnlichem Datenwust, etlichen Truppen-Typen sowie unterschiedlichen Handlungssträngen – trotzdem spielt sich Segas Strategieperle zu jeder Sekunde übersichtlich und flott. Die transparenten Menüfenster sind ebenso eindeutig wie das aufgeräumte Regelwerk – wer eine Vorliebe für unkomplizierte Suchttaktik hat, erliegt hilflos dem Eroberungsvirus. Besonders motivierend: Jedes Glied im riesigen Sprite-Heer fasziniert mit individueller Animation, stürzt sich beherzt auf die Gegner und verteidigt seinen General bis zum letzten Bluts-tropfen. Wo bei der Konkurrenz futzlige Pixelhaufen über den Schirm robben, erkennt Ihr die "Dragonforce"-Kämpfer bis zu den grimmigen Zeichentrickfratzen. Resume: Ein Muß für jeden Fantasy-Strategen mit soliden Englischkenntnissen.

Robert Bannert



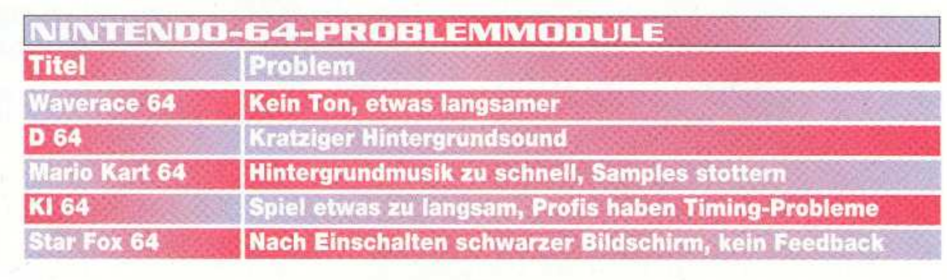
Japanophile Fantasy-Taktik mit epischen Sprite-Schlachten, vorbildlicher Handhabe und spannendem Plot.

Andere Versionen
Den ausführlicheren Import-Test findet Ihr in MAN!AC 3/97.

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MAN!AC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING



Während Importprofis ihr Nintendo 64 mit Adaptern und RGB-Umbau verwöhnen, stehen Neueinsteiger vor existentiellen Problemen: Das neuerworbene "Star Fox 64" gibt trotz Adapter keinen Mucks von sich, der Scartanschluß verschiebt das Bild nach links oben, bunte Streifen am oberen Bildschirmrand vermiesen den Spielspaß. Damit Ihr Euch nicht vor Kabelsalat und wirr flackernden Bildschirm in den Schlaf weint, befassen wir uns in dieser MAN!AC mit allen erdenklichen Kompatibilitätsproblemen.



NINTENDO-64-PROBLEMMODULE

Titel	Problem
Waverace 64	Kein Ton, etwas langsamer
D 64	Kratziger Hintergrundsound
Mario Kart 64	Hintergrundmusik zu schnell, Samples stottern
KI 64	Spiel etwas zu langsam, Profis haben Timing-Probleme
Star Fox 64	Nach Einschalten schwarzer Bildschirm, kein Feedback

KNOW HOW!

Krieg der Normen

Wer ein deutsches Nintendo 64 samt Importadapter sein Eigen nennt, wird beim Kauf einiger Importspiele böse überrascht: Der Adapter verarbeitet nicht jedes Spiel ohne Soundprobleme oder Geschwindigkeitseinbußen. Im MAN!AC-Testlabor haben wir für Euch alle derzeit erhältlichen Importspiele auf Herz und Nieren getestet, bei fünf Modulen gab es dabei Probleme: Egal ob Ihr die amerikanische oder japanische Version erwerbt, die Defekte waren bei beiden Versionen gleich. In der Tabelle rechts oben haben wir für Euch die fehlerhaften Spiele aufgelistet und die Defekte erläutert, wobei sich nur "Star Fox 64" konsequent weigerte, mit dem Adapter zusammenzuarbeiten. Die optimale Bildqualität via RGB ist ebenfalls ein Lieblingsthema pedantischer N64-Zocker. Heiß diskutiert wird das "verschobene Bild": Im RGB-Modus erscheint das Bild auf einigen Fernsehern nach links oben verschoben, die internen Drehregler schieben das Spielfeld zwar wieder ins Bild, eichen jedoch die übrigen Programme ebenfalls nach links unten. Die praktische Lösung ist ein "Bildlage-Shifter", den Ihr zwischen Euren Fernseher und die Konsole stöpselt. Nun könnt Ihr mit einen Drehregler den Bildschirmausschnitt beliebig verschieben. Das Accessoire erhaltet Ihr bei Elektronikfachhändlern oder den Technikprofis von GT-Elektronik (Tel. 07621/44609). Nintendo-64-Besitzer klagen in letzter Zeit außerdem über die Verarbeitung ihres Analogpads: Neben den Abnützungsproblemen (MAN!AC 6/97) haben sich die internen Lichtschranken als große Schwachstelle entpuppt. Eure Padbewegungen werden von zwei Plastikbrücken auf Zahnräder übertragen, die am Rand mit keinen Löchern versehen sind. Durch eine Platine mit zwei Lichtschranken (Bild unten) werden die Bewegungen elektronisch registriert und an die Konsole weitergegeben. Leider haben diese Lichtschranken keine hohe Lebensdauer, spätestens wenn Ihr nur noch nach oben und unten oder links und rechts lenken könnt, ist die Platine hinüber und ihr müßt das Pad zur Reparatur einschicken. Bastler mit einem flotten Schraubenzieher und zwei ruhigen Händen wechseln die Platine jedoch in fünf Minuten selbst aus: Nachdem Ihr die Unterseite des Pads abgeschraubt habt, entnehmt Ihr den Analogstick samt dem anmontierten grauen Kasten (Bild links-unten). Dabei müßt Ihr beachten, daß der Schalter für den Z-Button vorsichtig vom Analogstick trennen müßt. Öffnet den grauen Kasten ohne die Plastiknasen zu verbiegen und wechselt die Platine einfach aus. Das Ersatzmodul ist ab Ende August bei der Nintendo-Konsumentenberatung (Tel. 0130/5806) erhältlich, wir rechnen mit einem Preis von 15-20 DM. Playstation-Fans mit Hitzeproblemen dürfen sich auf eine neue Playstation-Version freuen: Eine Kühlungsplatte (Bild oben) und zusätzliche Kühlrippen sollen hitzefreien Spielspaß garantieren. Obendrein wurde die Hauptplatine etwas verkleinert, die Audio- und Videoausgänge wegrationalisiert. Dafür liegt dem kleinen Playstation-Bruder ein neues Kabel bei, das die vermissten Cinch-Ausgänge bereitstellt. Erscheinungsdatum und Preis der neuen Playstation-Version stehen leider noch nicht fest. *oe*

TIP Nicht jedes Importspiel für das Nintendo 64 arbeitet mit dem Universaladapter korrekt: Problembehaftete Module mit Defektbeschreibung findet Ihr ab sofort in der Know-How-Rubrik.

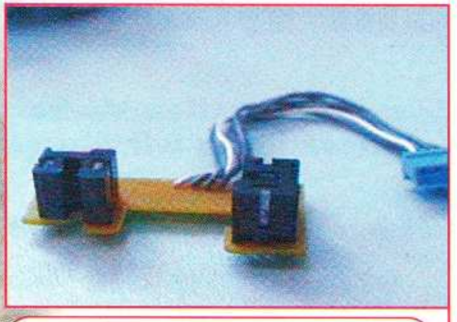


Auf der neuen Playstation-Platine könnt Ihr deutlich die große Metallplatte erkennen, die Prozessoren und RAM-Bausteine kühlen soll.

TIP Ersatzlichtschranken für Euer Nintendo 64-Analogpad erhaltet Ihr bei der Nintendo-Konsumentenberatung (Tel. 0130/5806). Anfänger sollten Ihr Pad jedoch lieber einschicken.



Das Herz Eures Nintendo 64-Analogsticks: Über Plastikbrücken und Zahnräder werden Eure Kommandos registriert.



Das Lichtschrankenmodul: Bastler wechseln die Platine in fünf Minuten aus, Anfänger sollten Ihr Nintendo 64-Pad lieber zur Reparatur einschicken.

FACHBEGRIFFE

RGB
Signalnorm: RGB steht für die Grundfarben Rot, Gelb und Blau, in die das Bild bei einem RGB-Anschluß aufgespalten wird. Durch die Aufteilung erhaltet Ihr ein schärferes Bild, da die Signale sich nicht gegenseitig überlagern.

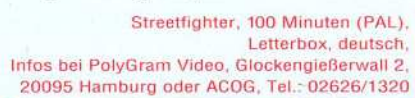
PAL
PAL ist die hierzulande einheitliche Fernsehnorm und steht für "Phase Alternative Line". Mit einem Bildaufbau von 50Hz ist PAL langsamer als das NTSC-Signal, hat jedoch eine höhere Auflösung.

Asian Cinema

Streetfighter



Streetfighter-Fans aufgepaßt: General Bison bedroht mit seiner Terror-Armee die Menschheit – seine Erzfeinde Ryu, das Zotteltier Blanka und andere bewährte Helden der Spieleserie ballen die Fäuste zur Schlacht um die Erde.
Der schwungvolle Prügel-Anime zum Videospiel ist nun auch in deutsch erhältlich, die aufwendige Synchronisation wird den düsteren bis lockeren Charakteren gerecht und zieht im Vergleich zu anderen deutschsprachigen Animes den Film nicht ins Lächerliche. Die 100 knallharten Minuten garantieren jedem Capcom-Fan blitzende Specials, krachende Duelle sowie witzige Episoden und verleihen den Spritekriegern passende Profile. Kaufen! *oe*



Streetfighter, 100 Minuten (PAL), Letterbox, deutsch, Infos bei PolyGram Video, Glockengießerwall 2, 20095 Hamburg oder ACOG, Tel.: 02626/1320



Asian Cinema

Devil Hunter Yohko Vol.2-3



Als 108. Dämonenjägerin widmet die hübsche Yohko ihre Freizeit dem Kampf gegen grimmige Monster, die nach 108 Generationen immer noch die Weltherrschaft an sich reißen wollen. Für Kulleraugen-Slapstick sorgen dabei ihre Cousine Ogawa und "Devil Hunter"-Managerin Chikako, die sie in den dramatischen Magieduellen mit einem einst verbannten Dämonenkönig tatkräftig unterstützen.
Sammler werden sich an dem erotisch angehauchten Anime mit Sicherheit erfreuen, Neulingen ist die Handlung der Serie trotz leuchtender Special-FX und powergeladenen Kämpfen aber zu seicht. *oe*



Devil Hunter Yohko Vol. 2 & 3, 100/30 Minuten (PAL), japanischer O-Ton mit deutschen Untertiteln. Erhältlich bei ACOG, Tel.: 02626/1320



Asian Cinema

Ghost in the Shell



Hacker Puppet-Master schockt die Welt: Im Jahr 2029 schmuggelt sich der Computercrack in geheime Netze und sogar Gehirne wichtiger Persönlichkeiten und treibt mit den gewonnen Daten Schabernack. Der Geheimdienst Section 9 soll den körperlosen, nur noch aus Programmen bestehenden Übeltäter stellen. Nicht nur wegen seiner unübertroffenen Detailreiche und grandiosen Effekten gehört "Ghost in the Shell" in jede Videosammlung: Durch eine verschlungene Zukunfts-Story folgt Ihr den "Section 9"-Agenten, cybergenetische Ethikfragen lassen Euch die technische Entwicklung kritisch überdenken: Auch die gelungene Synchronisation schafft eine kribbelige Atmosphäre. *oe*

Ghost in the Shell, 100 Minuten (PAL), deutsch, Infos bei PolyGram Video, Glockengießerwall 2, 20095 Hamburg oder ACOG, Tel.: 02626/1320



Asian Cinema

Record of Lodoss War Vol. 1





In einer Fantasywelt der Drachen, Ritter und Zaubere sieht das Reich Lodoss einem grauenvollen Krieg mit dem Inselstaat Marmo entgegen. Dort schmiedet der machtgierige Imperator Beld abscheuliche Pläne.
Der junge Pan und seine Kumpanen Heiler Eto, Zwerg Gim, sowie Elfe Deedlit, der diebische Woodchuck und der hexende Slain sind mutig genug, die Invasion aufzuhalten. Ihnen gegenüber stehen auch der schwarze Ritter und die Hexe Karllan, die den Krieg für ihre eigenen Vorteile nutzen wollen.
Jahre nach dem Japan-Start ziehen unsere Recken jetzt auch in Deutschland in die ersten drei von insgesamt dreizehn Abenteuern.
Die Serie für Rollenspiel-Fanatiker: In teils witzigen, teils sentimentalen Episoden verfolgen Fantasy-Kenner ihre bunt zusammengewürfelte "Party" bei der Lösung verschlungener Intrigen während der Effekt-geladenen Schlacht um Lodoss. Die knappen Untertitel sind zwar keine Paradelösung, dafür wurde Euch der Original-Soundtrack gelassen, der auf Gestik und Mimik der Helden grandios abgestimmt ist. *oe*



Record of Lodoss War Vol. 1 (Teil 1-3), 90 Minuten (PAL), Hifi-Stereo, japanischer O-Ton mit deutschen Untertiteln. Erhältlich bei ACOG, Tel.: 02626/1320



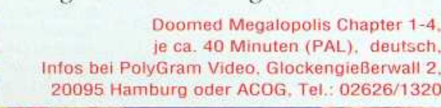
Asian Cinema

Doomed Megalopolis 1-4





Panik in Tokyo: In seiner grenzenlosen Gier nach Zerstörung hat es sich der finstere Magier Yasunori Kato zur Aufgabe gemacht, Tokyo mit Mann und Maus in den Erdboden zu stampfen. Hierfür benötigt er jedoch die Mächte des Geistes Tairo No Masakado, dem Schutzpatron der Stadt. Selbst vor der geistigen Unterjochung des jungen Mädchens Yukari Tatsumi schreckt er nicht zurück, bis er schließlich in der letzten Episode mit einem magischen Band den Mond auf die japanische Hauptstadt niederstürzen läßt.
Der unbehagliche Animealptraum nach Hiroshi Aramantas "The Tale of the Capitol" fesselt Euch mit mystischer Handlung, Lichtzauber und symbolbeladenen Einstellungen. Auch die deutsche Fassung erhält die spannungsgeladene Stimmung, lediglich die singenden Kinder der ersten Folge hätten den Originalton verdient. *oe*



Doomed Megalopolis Chapter 1-4, je ca. 40 Minuten (PAL), deutsch, Infos bei PolyGram Video, Glockengießerwall 2, 20095 Hamburg oder ACOG, Tel.: 02626/1320



Animes in der Videothek:
Wer in die fernöstliche Zeichentrickwelt hineinschnuppern möchte, sollte flink in einer größeren Videothek nahe seines Heimatortes vorbeischauen. Mit etwas Glück findet Ihr dort nicht nur die deutschsprachigen Versionen von "Streetfighter", "Ghost in the Shell" und "Doomed Megalopolis", sondern auch exzellente Mechspektakel wie "Patlabor" sowie "Battle Angel Alita".

CLASSIC REPLAY

ZWEITE FOLGE: SHOOT'EM-UPS

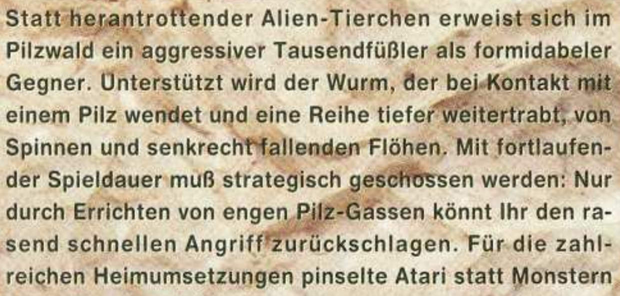
DER WEG NACH OBEN: VERTIKAL-SCROLLER

"UNSERE MISSION: DIE VERNICHTUNG VON ALIENS" (GALAXIAN, 1979)



Erste Berührungen der Heimspieler mit dem neuen Genre: "Space Invaders" (Bild: Atari VCS)

IN MEMORIAM 1975-1981



Centipede (Atari)

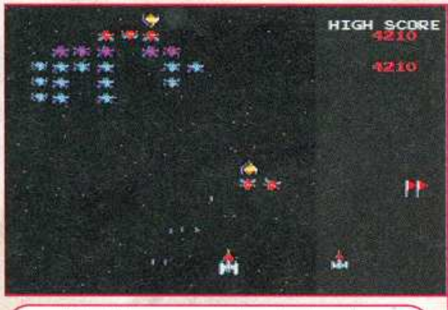
Statt herantrottender Alien-Tierchen erweist sich im Pilzwald ein aggressiver Tausendfüßler als formidabeler Gegner. Unterstützt wird der Wurm, der bei Kontakt mit einem Pilz wendet und eine Reihe tiefer weitertrabt, von Spinnen und senkrecht fallenden Flöhen. Mit fortlaufender Spieldauer muß strategisch geschossen werden: Nur durch Errichten von engen Pilz-Gassen könnt Ihr den rasend schnellen Angriff zurückschlagen. Für die zahlreichen Heimumsetzungen pinselte Atari statt Monstern friedliche Würmer-Artworks mit "Pac Man"-Anleihen.

ERSTE KONSOLENVERSION:					
KONSOLE	Atari VCS	JAHR	1983	WERTUNG	* * *
BEMERKUNG	Grafisch erschreckend schlichte Umsetzung, jedoch mit authentischem Spielgefühl.				

Einzelschuß statt Serien: Die Vertikal-Urzeit

Mit "Space War" wurde 1962 nicht nur das Videospiel, sondern gleich auch das Shoot´em-Up erfunden – danach kam zehn Jahre lang gar nichts mehr. Erst als Nolan Bushnell die Idee aufgriff und Anfang der 70er seine ersten Atari-Automaten fertigte, wurde aus der Idee eine Mode. Die japanische Firma Taito war bald Ataris schärfster Konkurrent, vor allem als sie mit der nach oben ausgerichteten Einzelschuß-Kanone von "Space Invaders" den nächsten Shoot´em-Up-Entwicklungsschritt vollzogen: Die monochromen "Space Invaders" sind der Urvater aller vertikalen Ballereien. Grundlage der Abwehrschlacht war die Weiterentwicklung der "Breakout"-Mechanik: Statt Schläger steuerte man ein Geschütz, aus den starren Ziegeln wurden den stoisch näherkommende Aliens. Je weiter die Formation herabrückte, desto höher wurde die Spielgeschwindigkeit und die pulsierenden Soundeffekte wurden zu einem hypnotischen 100bpm-Wirbel. Der Erfolg war gigantisch und rüttelte Nachahmer wach: So gut wie jeder Automatenhersteller (u.a. Sega, Data East und Irem) hielt sich an den Trend und veröffentlichte eigene "Invaders"-Versionen. Doch erst mit "Galaxian" gelang Namco 1979 eine gehaltvolle Weiterentwicklung: Erstmals brachen einzelne der nun bunten Angreifer aus der Formation heraus und zwangen den Spieler durch kunstvolle Flugbahnen zu verzweifelten Ausweichmanövern. "Pleiades" und das fantastische Vogel-Drama "Phoenix" (1980) kopierten die neue Idee erfolgreich. Atari nutzte die Begeisterung für zwei der innovativsten Titel dieser Zeit: Mit "Centipede" (1981) brachte man sowohl in den Hallen als auch in Form von VCS-Modulen die Kassen zum Klingeln. "Missile Command" war ein innovatives Raketengefecht: Per Trackball steuert man ein Zielvisier auf ankommende Raketen. Bis heute vermittelte kein anderes Videospiel ein so bedrohliches Krisen-Szenario: Die zu verteidigenden Städte enden in jedem Fall als Trümmerhaufen, die Schlacht ist mit dem ersten Schuß verloren...

Sega's "Deep Scan" (1979) stellt die Invaders auf den Kopf: Als U-Boot-Fahrer laßt Ihr Serien von Wasserbomben über Bord plumpsen.



Die Aliens wagen den Ausbruch: Namcos "Galaxians" verlassen ihre Formation und gehen auf programmierten Angriffskurs.

Mit Vollgas und Dauerfeuer: Die Scroll-Ära beginnt

Mit "Xevious" debütierte 1982 das scrollende Ballerspiel in den Spielhallen und läutete damit die Glanzzeit des Genres ein. Mit einer Kanone und Zielkreuz für akkurate Bombenwürfe ausgerüstet, überfliegt der "Solvalou"-Jäger grüne Wiesen und Nazca-Zeichnungen. Neben Panzern, Jägern und fliegenden Drehspiegeln (denen Ihr im Slalom ausweicht), stellt sich Euch sogar ein monströser Endgegner im Metallic-Look entgegen – nach "Xevious" gehörten solche XL-Gegner zum Standard-Repertoire jedes Ballerspiels.
In der Spielhalle jagte derweil ein Clone den nächsten: "Terra Cresta" (1985) war der mit Scrolling und Extras aufgerüstete Nachfolger von Nichibutsu's "Moon Cresta", einem der Hits des Jahres 1980. Doch neben Capcom ("1942") veröffentlichte vor allem Taito Vertikal-Ballereien



Nur mit Trackball oder Maus authentisch: "Missile Command" (Bild: "Atari Greatest Arcade Hits").

"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)

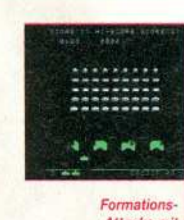


Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel

Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht mit dem "Odyssee" die erste Videospielkonsole der Welt

Atari bringt "Anti Aircraft", einen Vertikal-Klassiker: Mit stationären Flak-Geschützen gegen Flieger. Als "Air-Sea-Battle" erreicht das Spiel später auch das Atari VCS.

Das Atari VCS erscheint



Formations-Attacke mit Folgen: Die "Space Invaders" rücken an!

Das Mattel Intellivision erscheint... und erhält mit "Space Armada" sogleich einen hauseigenen "Invaders"-Clone

1965 | 1966 | 1967 | 1968 | 1969 | 1970 | 1971 | 1972 | 1973 | 1974 | 1975 | 1976 | 1977 | 1978 | 1979



Die "Phoenix"-Flattervögel attackieren in vier Wellen, ehe Ihr das Mutterschiff bekämpft. (Bild: Atari VCS)

in Serie: Auf den ersten "Tiger Heli"-Einsatz (1985) folgte mit "Slap Fight" ein innovativer Science-fiction-Titel mit mächtigen Power-Up-Gondeln und gnadenloser Action. Auch die Folgetitel "Ultimate Tiger" (für die PC-Engine überzeugend umgesetzt), sowie "Flying Shark", "Tatsujin" und "Twin Eagle" stehen stellvertretend für die Masse guter Vertikal-Ballereien in dieser Zeit.



"Dragon Spirit" (Namco, 1987) kombinierte Baller-Action mit innovativem Fantasy-Ambiente und zahlreichen Extras.

IN MEMORIAM | 1982-1988

Galaga '88 (Namco)



Sechs Jahre nach dem "Galaga"-Einsatz kehren die aggressiven Fliegen zurück. Aller guten Dinge sind drei: Der Raumjäger kann sich (geschickte Befreiungsaktionen vorausgesetzt) nun sogar zu einem mächtigen Triple-Geschütz ausbauen. Doch die hauptsächliche Innovation ist der Dimensions-Gedanke: Je nach Können und Geschick arbeitet Ihr Euch zu verschieden schweren Galaxien mit neuen Invasoren voran. Nervös spuckende Endgegner und vertikal scrollende Asteroiden-Sequenzen würzen den Ausflug. Eine famose PC-Engine- und eine nette Game-Gear-Version bringen den Arcade-Spaß nach Hause.

KONSOLE	PC-Engine	JAHR	1989	WERTUNG	✶ ✶ ✶ ✶ ✶
BEMERKUNG	Der Hammer in Kartenform: Selten gab's so ein gelungenes Vertikal-Geballer für zuhause.				

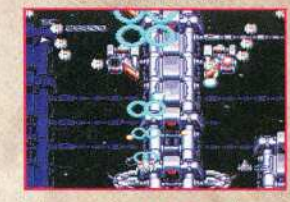
Engine, Super Famicom & Mega Drive: Die 16-Bit-Ära

Mit der PC-Engine blieben importfreudige Videospieler mit der Genre-Entwicklung in Kontakt: Sowohl hochwertige Umsetzungen ("Galaga '88", "Tatsujin"), als auch gelungene Eigenentwicklungen ("Cybercore", 1990) sorgten für konstanten Nachschub. Insbesondere die "Gunhed"-Serie des japanischen PC-Engine-Hoflieferanten Hudson setzte Maßstäbe: Mit "Gunhed", "Superstar Soldier", "Final Soldier" und "Soldier Blade" begeisterte man die Fans. Dagegen litten die neuen 16-Bit-Konsolen anfangs unter akutem Mangel: Der vertikale Nachschub stockte, die Qualität litt, ein 16-Bit-"Raiden" enttäuschte technisch auf ganzer Linie. Frischen Wind brachte der Mega-Drive-Auftritt des Japano-Klassikers "Aleste": Sowohl die Mega Drive-Version ("Musha Aleste", 1990), als auch "Super Aleste" (SNES, 1992) sind auch heute noch ein Spielchen wert. Insgesamt jedoch befand sich das Genre bereits wieder auf dem Rückzug: Trotz gelegentlicher kommerzieller Erfolge ("Raiden"-Serie) und Polygon-Neuauflagen ("Xevious 3D/G+") sank der Stellenwert vertikaler Ballerspiele mit der Ankunft der 32-Bitter sowohl in der Spielhalle als auch auf den Konsolen. Sieht man von den Namco-, Atari und Williams-Compilations für die 32-Bitter ab, gibt´s wenig Erbauliches für 32-Bit-Piloten: Das Genre wandert geschwächt in die dritte Dimension, hinterläßt dem Sammler jedoch eine Handvoll unvergeßlicher Spielspaß-Perlen. *cb*



Das heute altertümlich wirkende "Xevious" (1982) ebnete den Weg für scrollende Ballerspiele: Mit Bomben attackiert Ihr Bodenziele.

Bei "Gunhed" klappten auch Highlight-erfahrenen PC-Engine-Veteranen die Münder auf: Mit einem halben Dutzend Raketen- und Laserwaffen fühlt Ihr einer feindlichen Raumflotte auf den Zahn. Nachfolger "Super Star Soldier" (unten) erinnert



Veteranen vor allem an den bildschirmfüllenden Dreizack-Laser, der Formationen in Sekundenschnelle verglühen ließ. Der "Final Soldier" wurde 1991



in den Kampf geschickt: Wieder überraschte Hersteller Hudson die Import-Fans mit beeindruckenden Sprite-Massen, die ohne jedes Geruckel sanft über den Schirm zischen.



"Soldier Blade" (1992) bildete den Abschluß der "Gunhed"-Serie.

IN MEMORIAM | 1990-1995

Raiden-Serie (Seibu)

Der Innovationsschub der achtziger Jahre kommt zum Stillstand: Waffenpower und Extra-Gedanke sind weitgehend ausgereizt, neue Ideen Mangelware. Mit dem "Ultimate Tiger"-Nachzieher "Raiden" gelingt dem Genre trotz fehlender Neuerungen ein triumphaler Erfolg in den Spielhallen: Zusammen mit dem ebenfalls erfolgreichen zweiten Teil nehmen sich auch andere Hersteller der Baller-Materie wieder verstärkt an.



"Raiden 2" markiert mit kompromißlos aufwendiger Grafik einen Höhepunkt des Vertikal-Shooters: Drei aufrüstbare Waffensysteme verwandeln die futuristischen Heerlager des Gegners in ein Inferno aus Projektilen, Lasern und Mini-Trümmern. Statt überlegtem Feuer-Einsatz zählt im Sprite-Tumult der beginnenden Neunziger allerdings nur noch der bloße Instinkt...

BESTE KONSOLENVERSION:					
KONSOLE	Playstation	JAHR	1995	WERTUNG	✶ ✶ ✶ ✶
BEMERKUNG	Beide "Raiden"-Teile in pixelgenauer Umsetzung auf einer CD: Auch in Deutschland erschienen.				



"Ultimate Tiger" von Taito erweiterte konsequent den "Tiger Heli"-Vorläufer: Schneller, komplexer, actiongeladener.

Kanonen docken und damit Feuerkraft erhöhen: Bei "Moon Cresta" von Nichibutsu dominiert konzeptionell erstmals der Power-Up-Gedanke. – 1980



Ein Jahr nach "Centipede": "Millipede" rückt Ihr mit DDT-Einsatz zu Leibe! – 1982

Das NES erscheint in Japan, der C 64-Heimcomputer im Rest der Welt – 1983



1984



Taito's "Tiger Heli" müht sich durch den Kugelhagel der Panzer-Massen – 1985

1986



"1943" von Capcom (hier die PC-Engine-Version): Sprite-Overkill! – 1987

1988

Mit "Gunhed" läutet der japanische Hersteller Hudson eine der besten Ballerspiel-Serien auf der PC-Engine ein
Das Mega Drive erscheint in Japan – 1989

Das Super Nintendo erscheint in Japan – 1990

Konami wagt mit "Twinbee" einen Vertikal-Ausflug im bunten "Parodius"-Gewand: Die Qualität des Vorbilds wird jedoch nicht erreicht. – 1991

Capcoms "Varth" (alias "Quarth") verknüpft vertikale Baller-Elemente mit dem bekannten "Tetris"-Konzept: Ein gelungener Genre-Zwitter – 1992

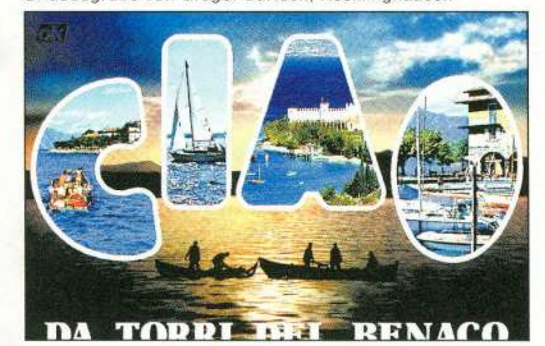
1993

Die Sony Playstation erscheint in Japan – 1994

Das "Namco Museum" öffnet seine Pforten: Einige echte Vertikal-Klassiker ("Galaga") werden als Compilation mit Info-Beiwerk wiederveröffentlicht – 1995

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

Urlaubsgrüße von Gregor Bartsch, Recklinghausen



Dreikampf

Mit Eurem Magazin bin ich eigentlich sehr zufrieden – bis auf eine Kleinigkeit: Ihr bringt dem Saturn nicht die verdiente Aufmerksamkeit entgegen. Wieso fehlte Segas Flaggschiff im "Duell der Konsolen"? Daniel Kamm, Grufenwöhr

Die Markteinführung des N64 war der Grund für einen klassischen Zweikampf: Kann der Neuankömmling der Sony Playstation die Marktherrschaft streitig machen? Im Ringen um die Nr.-1-Position hat der Saturn nichts zu suchen, in allen anderen MAN!AC-Rubriken (News, Tests und Tips) wird der Saturn aber weiterhin voll berücksichtigt.

Platz-Reform

Für die in der Zeitschriftenlandschaft einmaligen Artikel wie "Hot 100" oder "Playstation vs. Nintendo 64" verdient Ihr ein großes Lob! Diese innovativen Vorstöße aus dem üblichen News-, Test- und Tips-Dschungel sind wirklich eine willkommene Abwechslung. Ebenso erwähnenswert sind das stets freche Editorial sowie "Big Mouth" und "Einspruch". Auch die neue "Know How"-Seite ist eine gute Idee, die hoffentlich beibehalten wird.
Zwei Dinge stören mich allerdings jeden Monat auf's Neue: Leserbriefe und "Last Resort" kommen bei der MAN!AC deutlich zu kurz. Zwei volle Mail-Seiten (ohne Impressum) sollten es schon sein, auch die Tips-Rubrik kann zwei zusätzliche Seiten (z.B. mit Komplettlösungen und "Game Buster"-Codes) vertragen. Dafür könnt Ihr ja die Import-Tests kürzen: Da die meisten Leute PAL-Spiele kaufen, sind Import-Kritiken erst ab Wertungen von 70% sinnvoll. Außerdem: Rechtfertigt die geringe Verbreitung des Saturns noch ganzseitige Tests?

Zuguterletzt noch ein paar Know-How-Fragen:
1. Wenn ich mein PAL-N64 mit dem S-Video-Kabel an den Fernseher anschließe, ist das Bild zu hell, die Farben verschmieren und die Bildschirmtexte sind unleserlich. Mit dem normalen Kabel dagegen ist das Bild makellos! Wie ist das möglich?
2. Was soll der RAM-Ausbau für das N64-bewirken? Laufen die Spiele dann schneller? Jeanmarcel F., Ostermundigen

Am besten, Du tauschst Dein S-Video-Kabel um. Gibt es danach noch immer Probleme, ist das Signal nur bedingt kompatibel zu Deinem Fernseher. Zur Speichererweiterung: Zusätzliches RAM ermöglicht es, größere Datenmengen im Speicher zu behalten und zu bearbeiten. Auch die Ladezeiten werden kürzer oder fallen ganz weg. Auch aufwendigere Grafiken, ein flotterer Bildaufbau und mehr Farben werden möglich.

Release-Politik

Konami setzt Highlights wie "Dracula X", "Wild Arms" und "Vandal Hearts" um, obendrein wurde dem PAL-"Suikoden" ein hübscheres Cover-Motiv spendiert als der US-Version. Aber warum wird "Policenauts" nicht für den Westen umgesetzt? Es kann doch wohl kaum daran liegen, daß im Spiel geraucht wird oder die Thematik für westliche Spieler zu fremd ist? Gerhard Meyer, pleasure@magnet.at

Laut Konami steht die kostenintensive Synchronisation in keinem Verhältnis zu den Absatzchancen: Adventure-Titel gelten ohnehin als Nischenprodukte, Abenteuer mit japanophiler Anime-Optik werden als noch riskanter eingestuft. Konkrete Zahlen gibt's leider nicht: Bislang hat noch kein Hersteller einen ernsthaften Versuch unternommen, das Ambiente in Deutschland zu etablieren. So lange die Marktforschung skeptisch bleibt, rühren sich weder Produktion noch Marketing.

Meister Mario

Ich wollte mich mal über "Super Mario 64" auslassen: Alleine der Name erinnert an ein Waschmittel. Solche Begriffe wie "Super, Mega, Ultra, usw." deuten auf eine Reinigungssubstanz hin. Außerdem fallen mir im Spiel einige Widersprüche auf: Die dümmlichen Sprüche und die kindische Mario-Visage halte ich wie den Rest der Aufmachung für mein Alter (14) nicht mehr angemessen – eher für Sechsjährige. Ein Sechsjähriger hingegen wird wohl kaum mit den kniffligen Puzzles zurechtkommen, noch sich die Texte durchlesen – auch wenn sie im Kleinkind-gerechten Märchenstil gehalten sind. Gregor Bartsch, Recklinghausen

Nintendos Wunschkunde ist kein vereinsamtes Kleinkind, sondern die ganze Familie – vom Videospiel-Nachwuchs bis zum Großvater. Stell Dir sämtliche Generationen einer Familie vor dem N64 vor: Die Kinder freuen sich über bunte Knuddelhelden und probieren hemmungslos herum, Vati hilft bei kniffligen Stellen und erklärt die Geschichte. In einer Stellenanzeige von Rare tummelt sich der versammelte "Donkey Kong Country"-Clan vor dem N64 – hier wird die Zielgruppe deutlich. Soviel zum Idealbild: Leider hocken immer mehr Solospieler hinter den Konsolen – für das gesellschaftsfähige Hobby Videospiel ein trauriges Bild. Trotzdem: Während wir im 32-Bit-Lager von 3D-Prüglern und Rennspiel-Boliden überrollt werden, machen sich innovative Design-Perlen rar – Mario weist hier den Weg.

Made in Italy

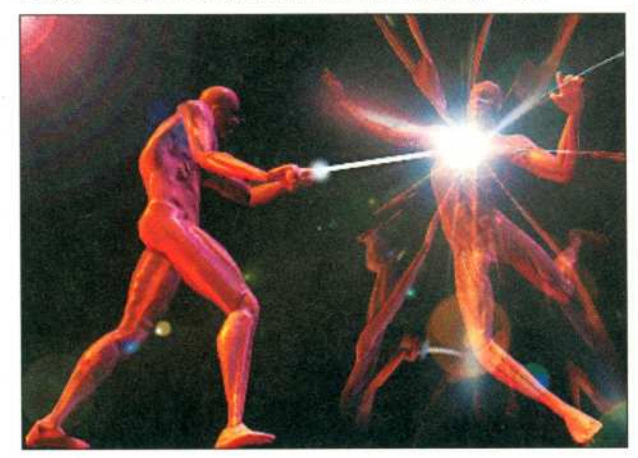
In Italien habe ich mich kräftig mit Videospielmagazinen eingedeckt. Diese Hefte bringen alles, was auf dem Weltmarkt rauskommt. Wo kriegt man sonst für etwa sechs Mark 160 prall bedruckte Hochglanzseiten?!
Einige Fragen konnten aber auch die Italo-Mags nicht klären:
1. Bekomme ich in Hong-Kong Spiele mit chinesischen oder japanischen Bildschirmtexten?
2. Ist "Tactic's Ogre" auch als US-Version erhältlich?
3. Ist das Spiel zum "Fist of the Northstar"-Anime ein Beat'em-Up?
4. Welche Konsole ist eigentlich die meistverkaufte der Welt (Klassiker mitinbegriffen)?
5. Wann kommen die Tamagochi-Küken nach Deutschland?
6. Wird der Pippin überhaupt nach Deutschland kommen? Gregor Bartsch, Recklinghausen

1. Hong-Kong orientiert sich am Weltmarkt und nicht an China – es überwiegen Übersetzungen ins Englische, statt chinesischem Zeichensalat.
2. Nein – vorerst ist auch keine Umsetzung geplant.
3. Für die Playstation zeigt sich "Fist of the North Star" als FMV-Keilerei: Wer am schnellsten auf den Ladebalken einhämmert, fegt den Kontrahenten vom Schirm.
4. Mit rund 60 Millionen verkauften Einheiten ist das NES die wohl erfolgreichste Spielkonsole der Welt. Von der Playstation wurden bislang 16 Millionen Einheit abgesetzt.
5. Bandai hat den digitalen Schützling bereits nach Deutschland gebracht. Für rund 30 Mark bekommt Ihr aber auch Clones wie den "Just! a Pet"-Dino.
6. Nach schwachen Verkäufen hat Bandai die Produktion der CD-Konsole Pippin kürzlich eingestellt.


Briefumschlags-Verschönerung von Tgrul Arslanlar, Bochum



Rangelei von Steffen Lewenhardt (Dresden), gerendert mit "Poser"



Konsolen-Duell

Bei Eurem N64-PS-Vergleichstest drängt sich der Verdacht auf, daß es sich um eine "Wir machen es allen recht"-Aktion handelte, bei der die Endwertung (unentschieden) bereits feststand. Leute, die beide Systeme besitzen, hätten eine andere Wertung gefällt: PS – 50%; N64 – 100%. Der Hardware-Teil wirkt stark konstruiert, allein das feine Mip-Mapping des N64 läßt die Playstation wie ein Relikt aus vergangenen Tagen aussehen. Das beim N64 fehlende RGB-Signal wird durch ein SVHS-Kabel fast vollständig kompensiert und ist viel zu negativ beurteilt worden. Ob herkömmliche CDs wirklich ein so mächtiges Speichermedium darstellen, darf bezweifelt werden: Wer einmal den Luxus eines Moduls erlebt hat, fühlt sich bei CD-Spielen durch die langen Ladezeiten empfindlich gestört. Man gewöhnt sich eben schnell an etwas Besseres – zumal die ROM-Kapazitäten steigen werden. Die Diskussion um den angeblich zu geringen Modulspeicherplatz besitzt daher kaum eine Grundlage: Titel wie "Mario 64" oder "Turok" sind umfangreicher als viele der FMV-gespickten CD-Produkte.

Olaf Gaide, Busec

In MAN!AC 5/97 las ich das "Duell der Konsolen": Das Zwischenergebnis war 63% für die Playstation und 65% für das N64. Die Endergebnisse in Ausgabe 6/97 betrugen beide 80%. Wann gibt es denn endlich mal ein richtiges Ergebnis? Nun fragt sich wieder jeder, welches Gerät wirklich besser ist. Außerdem: Die Preisangabe stimmt nicht. Das Nintendo 64 kostet nur noch 299 DM. Für so wenig Kohle ein so cooles Gerät! Allein durch die Preissenkung müßte das Endergebnis so aussehen: Playstation - 80%; N64 - 82%. Da ich beide Konsolen besitze, kann ich mitreden. Für mich hat das N64 die überlegene Technik, die Playstation bessere Action-Spiele.

Ace Venture, Erpel-Orsberg

Daß beide Konsolen mit 80% exakt gleichzogen, hat uns auch überrascht. Nachdem wir uns vom Schock erholt hatten, schien uns das Ergebnis aber passend und aussagekräftig. Dabei fiel der Nintendo-Preis hingegen erst nach dem Redaktionsschluß – für eine Berücksichtigung war es bereits zu spät.

Have more RAM

Nach meiner Meinung herrscht der Konsolenkrieg nur zwischen Sony und Big N, denn Sega hatte den Kampf verloren, bevor er überhaupt anfing. Ich halte die Playstation derzeit für die beste Konsole. Eure Gegenüberstellung hat ein Unentschieden ergeben. Das kann man als Niederlage für Nintendo deuten: Wie kann eine Konsole, die fast über die doppelte Leistungsfähigkeit der Konkurrenz verfügt, doch nur gleichwertig abschneiden? Und was denkt sich Nintendo eigentlich dabei, uns Europäer wiedermal mit fehlendem RGB-Signal, miserablen Anpassungen und ewig langen Wartezeiten zu verprellen? Wo bleiben die ganzen Spiele? Außerdem kann man das N64 an keinen Verstärker anschließen – oder soll ich das wegen des schlechten N64-Sounds als Segen betrachten?
Ich habe mir ein N64 mit "Mario 64" und "Turok" zugelegt. Beide Spiele sind genial – allerdings nur in der US-Fassung! Das deutsche "Turok" ist hingegen ein tolles Beispiel für die Bevormundung durch Jugenschützer: Die Roboter sehen billig aus, viele Animationsphasen fehlen. Kurz gesagt: Die Konsole ist ok (bis auf die PAL-Geräte), aber das Spieleangebot ist lausig. Außerdem sind Nintendo mit Square und Enix die besten Rollenspielentwickler durch die Lappen gegangen. Mich würde interessieren, wie viele Nintendo-Anhänger sich nach diesen Neuigkeiten eine Playstation gekauft haben. Die Playstation ist nicht perfekt, aber für 32-Bit-Hardware wegweisend. Nintendo hat zu lange gewartet und sieht jetzt nur noch die Rücklichter der Konkurrenz. Bis sie auch nur annähernd so viele Spiele vorzuweisen kann wie Sony, haben die längst die nächste Hardware-Generation auf den Markt gebracht. Wenn dann auch noch Sega nachzieht, sieht Nintendo alt aus – und das Warten auf eine neue Konsole geht wieder los.
Wie wär's mit N256 – mehr Power, kein Speicher (Module sind doch schick), kaum Spiele.

Thorsten Zinner, Mannheim

Nebenbuhler

Ich finde, daß die Konkurrenz zwischen Sony und Nintendo sehr hilfreich ist. Durch die Rivalität werden die Titel immer besser – wir Spieler profitieren davon.

Davi Caacbay, Wien

Amiga-Füchse

Wenn die Post nicht geschlampt hat, sollte eine Diskette aus unserem Umschlag gepurzelt sein. Wenn ja, könnt Ihr getrost weiterlesen: Da ich (Michael, 18) schon zwei Bilder auf den MAIL!AC-Seiten hatte, möchte nun auch mein Bruder (Christian, 14) einige Werke beisteuern. Da wir treue N64-Anhänger sind, haben wir Bilder zu zwei aktuellen Spieleentwicklungen auf den Monitor gebannt. Drei dieser Werke könnten glatt als Screenshots von "Starfox 64" durchgehen, sind aber nicht abgeknipst, sondern selbstgemacht! Ohne die Bilder aus den MAN!AC-Previews wären mir die Arwings aber nur halb so gut gelungen. Aber das Beste kommt zum Schluß: Drei überaus geniale "Bomberman 64"-Bildchen von Christian! Da Hudson auch schon fleißig am N64-"Bomberman" arbeitet, hat er schon im voraus einige Bombermänner gebastelt.
Ein Idee: Für besonders gelungene Bildveröffentlichungen (ohne auf unsere eigenen Werke anzuspielen) solltet Ihr vielleicht das eine oder andere Spiel oder T-Shirt verlosen. So würden bestimmt viel mehr künstlerische Sendungen bei Euch eintrudeln. Übrigens sind unsere Machwerke auf einem Amiga 1200 mit 16 MB RAM und "Maxon Cinema 4D" entstanden.

Michael und Christian Huberts, Hildesheim

Wer eifrig unsere MAIL!AC-Seiten studiert, entdeckt statt Zeichnungen immer häufiger gerenderte Artworks: Wer dreidimensionale Grafiken basteln will, braucht keine Workstation. Mit leistungsstarker Render-Software wie "Lightwave 3D" (mit dem unter anderem die "Babylon 5"-Raumschlachten und das "Seaquest"-Intro berechnet wurden) erzielt Ihr auch auf einem handelsüblichen PC oder PowerMac solide Ergebnisse – künstlerische Begabung vorausgesetzt. Günstiger als das 3000 Mark teure "Lightwave" sind "Reflections" für rund 300 Mark, das Freeware-Programm "POV-Ray" und der knapp 250 Mark teure Menschen-Designer "Poser".





Amiga grüßt Nintendo 64: "Starfox 64"- und "Bomberman"-Impressionen von Michael und Christian Huberts aus Hildesheim





Schlimme Zeiten für Playstation-Fans: Wegen des riesigen Messe-Berichts in dieser Ausgabe mußten wir einige der zahlreichen Playstation-Anzeigen aus Platzmangel ins nächste Heft verschieben. Nintendo 64-Fans freuen sich dagegen auf ein reichhaltiges Spiele-Angebot, besonders Importmodule erleben nach der Deutschlandeinführung der Konsole einen rasanten Preissturz. Kaum gebrauchte N64-Spiele ersteht Ihr für schlappe 70 bis 80 Mark, ein Preis mit dem sich auch kleinere Geldbeutel anfreunden. Wir MANIACs schlagen auf jeden Fall ordentlich zu! Euer Olli

SUCHE

NINTENDO

SNES: FF2 & FF3! Für NES: Turrican & Elite!
Tel. 0209/208460 (Wochenende)

Alle NES-Spiele wie z.B. Zelda Link und verschiedene Rollenspiele! Zahle sehr gut! Tel. 06406/5219 (ab 17 Uhr, Patrik)

Blastcorps, Starfox, ISS64, Mario Kart64! Tausche oder kaufe nur US-Spiele, außerdem diverse PSX-Titel (evtl. Sammlungen aller Systeme)!
Tel. 04963/990143
(Bernd Oberländer)

Japanische Nintendo64-Konsole, wenn möglich gebraucht!!! David Peukert, Jochen-Klepper-Str. 42, 41466 Neuss. Tel. 02131/949066

Tiny Toons W & W Sports, zahle gut! Jürgen Kremer, Robert-Koch-Str. 2, 95615 Marktredwitz.

Dringend: **N64 mit Spielen!!!** Suche auch Spielesammlungen + Konsolen + Neuheiten für Sony PSX, Sega, SNES, GB usw. Einfach melden unter:
Tel. 0641/970424 (Kirsten)

(Ver)kaufe & tausche ständig **Spiele** für Nintendo64 & Playstation!!!
Tel./Fax 034903/31510 (ab 18 Uhr)

(Fast) alles für Nintendo64, Sony PS, SNES, GB usw. (Konsolen + Neuheiten + Zubehör). Bitte meldet Euch unter:
Tel. 0641/970436 (Monika)

Nintendo64-Spiele, nur Raum Berlin an Selbstabholer!!!
Tel. 0172/9520325

(Ver)kaufe & tausche **Games für Nintendo64, PS & Saturn!** Dt/us/jp! 100% zuverlässig! Suche Doom64, Star Fox und andere Neuheiten! Die Nummer merken, gilt länger! Tel. 09331/7630 (Chris)

SEGA

Sega Saturn Club!!! Kleine Clubzeitung, Poster, Demo CDs, Tips & Tricks und vieles mehr... Bei Interesse gibt's unsere Info-Broschüre gegen frankierten und adressierten Rückumschlag.
Unsere Anschrift:
INSIDER, Peter-Wagner-Str.1, 97080 Würzburg.

Layer Section & Parodius Deluxe (beide japanisch) für Sega Saturn. Zahle 50 DM pro Spiel!!!
Tel. 07141/80166

PLAYSTATION

Exhumed, Tomb Raider, C&C, Crash Bandicoot, Memory Card (kein us bzw. jp!). Verkaufe Ridge Racer & Toshinden für je 40 DM, sowie Fifa96 & Worms für je 50 DM. Simon Rüdel, Hämingskamp 11, 46354 Oeding.

Dringend **Playstation** gesucht, gebe dafür Super Nintendo mit Terranigma, Yoshis Island und 5 anderen Topspielen! Verkaufe oder tausche auch Turok (110 DM) und Pilotwings64 (100 DM)!
Tel. 05672/62479 (Österreich, Flo)

Alone in the Dark, das finale Ballerspiel, Chessmaster 3D und Cool Boarders. Biete Myst & Tunnel B1! Biete je 50 DM oder Tausch.
Tel. 0043/5574/74009

Playstation-Spiele: Excalibur 2555AD, Command & Conquer, Striker96, Theme Park, Area51, Spider, Namco Museum Vol1-5, Time Commando, Return Fire, Sim City2000, A-Train, Sega Rally usw. (auch für Saturn!!!).
Tel. 0681/67950

Sony PSX + Nintendo64 mit kompletten Spielesammlungen. Suche auch Neuheiten für alle Systeme von Sony + Nintendo.
Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Tauschpartner für PS- & Nintendo64-Games! Habe und suche neuere Spiele!
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr, Stefan)

Tausche und suche **Spiele für PSX:** Command & Conquer, Soviet Strike, Destruction Derby2. Tausche gegen Resident Evil, Tomb Raider & Rebel Assault2! Tel. 02352/24456

Die Hard Trilogy (Pal)! Zahle einen sehr guten Preis! Bitte schicken Sie an die folgende Adresse: Benjamin Strackbein, Rüsterweg 5, 57078 Siegen oder rufen Sie an:
Tel. 0271/88702

EXOTEN

3DO mit American-Laser-Games (z.B. Who shot Johnny Rock?) + Lightgun! Außerdem: Need for Speed und Road Rash (nur 3DO!).
Tel. 07152/75755

Dringend Mak-Automatenplatine **Castlevania: Haunted Castle!** Bin auch für jede Information zu diesem Spiel dankbar!!! Zahle gut!
Tel. 0172/2740447 (ab 15 Uhr od. Wochenende)

Turbo Duo (Multi) mit RGB, Spielesammlung und Zubehör!
Tel. 040/777925

Laufend **Spiele & Zubehör** für PC-Engine, Atari, NES, Intellivision, Mustang/Unimex, SNES, Game Boy & Playstation. Suche außerdem Colecovision- & G7000-Konsole! Gunnar Harbeck, Brook 15, 24641 Stuvenborn.

Jaguar-Spiel **Alien vs. Predator**, dt. Version.
Tel. 02861/1544 (ab 18:15 Uhr)

SONSTIGES

Philips G7000-Spiele & Philips G7400-Konsole! Suche auch Nlitz & Space Wars für Vectrex sowie diverse Schmidt TVG- & Colecovision-Spiele! Tausche auch!
Tel. 02156/77827

Soundtrack-CDs: Final Fantasy4, Super Castlevania4, Contra3 und Zelda3. Tel. 0209/208460 (Wochenende, Aaron)

3DO-, Jaguar-, & Game Gear-Spiele!
Tel. 0761/25136

Nintendo64 mit Spielen, außerdem auch Konsolen + Sammlungen + Neuheiten + Zubehör für Sony PSX, SNES, GB usw. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/970436 (Monika)

Kaufe **Spiele** für Mega Drive, Game Boy, NES & Game Gear! Zahle 10 DM pro Stück. Playstation-Spiele bis 30 DM gesucht! Kaufe auch N64 & SNES! Tel. 05621/2231

Final Fantasy7 jp 100 DM, Bushido Blade 70 DM, Super Street Fighter2 Turbo 3DO 30 DM, Gex 3DO 30 DM, Fighters Megamix 60 DM, Samurai Shodown 3DO 30 DM! Kaufe auch Spiele für Saturn & PSX!
Tel. 0251/212846 (Sho Ryu Ken!)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe noch Spiele für PC-Engine, Atari VCS, 7800, Vectrex usw.
Tel. 089/1403732

(Ver)kaufe & tausche PSX-Geräte und Spiele/Sammlungen dt, us & jp. Habe/suche immer Neuheiten, habe Time Crisis, V-Rally, Ace Combat2, DraculaX. Suche N64 us/jp + Games + RGB! Die Nummer gilt für länger:
Tel. 040/5217869 (Tom)

Günstige Playstation-, Sega Saturn- und Nintendo64-**Spiele**, z.B. Command & Conquer, Soviet Strike, Myst, Virtua Cop2, Die Hard Arcade, International Superstar Soccer64, Blazing Dragons, Saturn Bomberman, Bubble Bobble2, Fifa96 usw. Tel. 0681/67950 (ab 14 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

(Ver)kaufe & tausche ständig **Spiele für Nintendo64 & Playstation!!!**
Tel./Fax 034903/31510 (ab 18 Uhr)

Super Nintendo incl. 22 Spiele, 2 Pads, 2 HibH Frequenze Pads, Super Game Boy für zusammen 800 DM! Tel. 0221/853505

J-League Soccer (Konami), Turok (us) für je 100 DM! RGB-Scart-Kabel 40 DM! Versand per NN!
Christian Heiml, Gabelsbergerstr. 1a, 84529 Tittmoning.
Tel. 08683/1822 (ab 18 Uhr)

Nintendo64-Games: Turok - Dinosaur Hunter, Star Wars - Shadow of the Empire, Wave Race64, Pilotwings64, Mario64 & Fifa97 für 65-80 DM! Alle Games absolut neuwertig, nur PAL-Versionen! Tel. 03475/637313 oder Tel. 034601/23613 (Christian)

SNES + 2 Pads + 2 Spiele + ARP3 + viele Codes für 300 DM. Game Boy (1/2 Jahr jung) + 7 Spiele (z.B. DKL2, Metroid2) für 250 DM. NES + Pad + 2 Spiele für 120 DM. Tausche auch gegen PSX-Spiele!
Marcel Schönbach, Hauptstr. 6, 02763 Bertsdorf.

Super Nintendo + 2 Pads + 7 Spiele (z.B. Super Mario Kart, Prügelspiel, X-Men vs W.) für 320 DM!
Tel. 0201/753948 (ab 18 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche ständig **N64-Games!!!** Tel. 0761/4760240

SNES + 2 Pads + 8 Spiele (Super Mart Kart, Donkey Kong Country2, STF2 Turbo, EWJ, Super Turrican, Super Empire Strikes Back, Super Metroid, Super Game Boy) VHB 350 DM! Tel. 05251/49342 (Daniel)

N64-Spiele: Mario64 65 DM, Turok 90 DM, Wave Race64 65 DM, alles zusammen 190 DM! Tausche auch gegen Mario Kart64 (dt) & ISS64 (dt)! Tel. 030/4448359 (Raul)

Nintendo64 (us) + us/jp- & RGB-Booster-Umbau incl. Hifi + Spannungswandler + Pad + Mario64 (us) + Pilotwings64 (jp) für nur 530 DM (NP 950 DM)!!! Alles originalverpackt, kaum benutzt & neuwertig mit 3 Monaten Garantie!!!
Tel. 07191/86630

N64 (us/60 Hz/2 Monate alt) + RGB-Kabel + Pad + Mario64 für VB 400 DM. Außerdem Verkauf & Tausch von PSX-Spielen (jp/us/dt)!
Tel. 05725/7488

SNES + Pad + Spiele nach Wahl, z.B. Pilotwings, Tennis, Stuntrace FX, Zelda, Scret of Mana, Illusion of Time. Preis nach Vereinbarung!
Tel. 02182/50014

Super Nintendo us + 17 Spiele für gerade mal 350 DM!
Tel. 02241/203313

Konamis Castlevania-Automat "Haunted Castle" erschien 1987 in Japan und wurde nie für eine Konsole umgesetzt: Ähnlich den Konsolenabenteuern hüpft und peitscht Ihr Euch vom Zombie-verseuchten Schloßgarten über düstere Höhlen in die transsylvanische Gruft. Neben der traditionellen Peitsche konntet Ihr Graf Dracula auch mit Morgenstern und Schwert bezwingen.

Nintendo64-Spiele: Turok (dt) 100 DM, Mario64 inkl. Spieleberater (dt) 80 DM, Pilotwings64 (dt) 90 DM. Tel. 0511/451986 (ab 15 Uhr)

The New Dimension of Fun! (Ver)kaufe und tausche **Spiele für das N64** (us/jp/Pal) im Raum Detmold! Alles ist erlaubt, auch Zubehör gesucht! Ruf doch mal an, diese Anzeige gilt laufend! Tel. 05232/86159 (Thomas)

SNES-Cheatheft mit über 130 Cheats, Codes, Tips usw. in DIN A5-Format! Nur 15 DM + Porto & Nachname 6 DM! Bitte System angeben!!! Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg.

SNES + 7 Spiele (Mario Kart, Football, Starwing ua.) + 2 Pads + Super Game Boy. Denise Steglich, Hauptstr. 10, 54636 Oberweiler.

Super Nintendo + 3 Spiele + Super Game Boy inkl. 5 Spiele + 2 Konsolen zusammen für 360 DM! Suche Formel1 für Playstation bis 70 DM! Tel. 05828/1057

Tausche Super Mario64 gegen anderes Nintendo64-Game, z.B. Star Wars, Wave Race64 o.a. Eventuell Verkauf für 70 DM VB! Suche außerdem günstig Spiele und Zubehör, z.B. us/jp-Adapter! Tel. 07143/871024

Final Fantasy Legend1-2-3 und Adventure ovp. für Game Boy gegen Höchstgebot oder Tausch gegen Spiele für PSX und N64! Auch Import (Kauf möglich)! Tel. 0202/506104 (ab 16 Uhr, Sven)

Super Game Boy 50 DM, Multiplayer-Adapter 25 DM. Stargate, Judge Dredd, Plok je 55 DM. Earthworm Jim1+2 50/60 DM etc. Game Boy: Tetris2 50 DM, Star Trek & Waterworld je 35 DM etc. Tel. 07631/13875 (AB, Frank)

SEGA

Saturn-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. für über 78 Spiele in DIN A5-Format! Nur 15 DM + Porto & Nachnahme 6 DM! Bitte System angeben!!! Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg.

Game Gear + Adapter + 21 Spiele + Sega Magazin 2/94-1/96 zus.für 450 DM! Tel. 07042/979159 (ab 16 Uhr)

Saturn (PAL) + 2 Pads + 7 Spiele (Tomb Raider, STF Alpha2, Command & Conquer, Mystaria, Worms, Panzer Dragoon1+2) für 500 DM! Tel. 0209/208460 (Wochenende, Aaron)

Saturn-Spiele jp: Sky Target 79 DM. In the Hunt, T. Force2, Hyper Duel je 45 DM. Dt: Chrismas Nights 19 DM. NBA Jam, Shinobi, Rayman je 45 DM! Virtual On 55 DM. Teilweise nagelneu! Tel. 0241/527709 (Holger)

Saturn-, Mega CD- & Mega Drive-**Spiele** ab 20 DM zzgl. Porto, z.B. Street Fighter2, Chuck Rock, Virtual Hydlide, Robotica, Command & Conquer etc. Tel. 0172/6518238

Saturn-Spiele: Tomb Raider, Ego-Shooter, Ballerspiel, Sega Rally alles zusammen für 250 DM! Sega Mega Drive + Spiele (Prügelspiel, Urban Strike, Jurassic Park, Shinobi, Road Rash2, Ballerspiel, Thunderforce2, Galaxy Force2) + Action Replay2 für zusammen 400 DM! Tel. 08225/90333 (ab 17 Uhr)

Sega Saturn + Video CD + Photo CD + Arcade Racer + 2 Guns + Stick + 3D-Pad + 40 Spiele (u.a. Tomb Raider, Manx TT, Nights, Virtua Cop2, Virtua Fighter1+2+Remix, Ego-Shooter) NP 5.000 DM für gerade mal 1.000 DM FP! Tel. 0177/3238772

Saturn-Games: Tomb Raider 60 DM, Shellshock 30 DM, Nights + Pad 80 DM, Daytona USA 35 DM, Thunderhawk2 40 DM, Daytona CCE 60 DM, Exhumed 50 DM, Virtua Racing 35 DM & Alien Trilogy 50 DM! Alles Pal-Games und in Topzustand! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Sega Saturn + 2 Pads + 11 Spiele + Adapter + Kabel (Saturn-Antenne & Saturn-Scart/Chinch) für VHB 650 DM! Tel. 04956/3420 oder Tel. 0441/55523

Sega Saturn + 8 Games + Magic Cards (Daytona CCE, Fighting Vipers, Sega Rally). Verkaufe auch PS + 12 Games, Heftsammlungen sowie viele Raritäten: Röhrenprojektor, Nintendo64-Zubehör! Tel. 07263/2489

MD/MCD2/32X mit 16/7/4 Spielen und 3 Pads! Nur komplett für 450 DM! Tel. 09343/1846 (Lars)

Sega Saturn + 15 Spiele (u.a. SWWS97, Die Hard Arcade, Shellshock, TH2) + Action Replay + 85 Gameshefte + 2 Demo CDs + 2 Pads! Suche Fighting Vipers! Tel. 09231/1615 (ab 20 Uhr, Jürgen)

Kaufe **Neuheiten & Importe** (jp) für Sony Playstation & Sega Saturn! Verkaufe Sony-, Sega- & Nintendo-Spiele, z.B. Panzer Dragoon2 30 DM, S. Spirits3 60 DM, Soul Edge 60 DM uvm. Einfach anrufen! Tel. 0251/212846

Mega-Drive-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. für über 75 Spiele in DIN A5-Format! Nur 15 DM + Porto & Nachname 6 DM! Bitte System angeben!!! Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg.

Saturn: Fatal Fury Real Bout inkl. RAM jp & Cyberbots jp je 70 DM VHB! PS Tomb Raider us 70 DM VHB. SNES Lufia3 us 80 DM VHB, Chronotrigger us 70 DM VHB! Tel. 0711/879873 (ab 19 Uhr, Mike)

Prügelspiele je 50 DM, Dune2 40 DM, SSTF2T 50 DM, Probotector 40 DM, Batman 30 DM, Sonic 20 DM! Gesamtliste gegen frankierten Rückumschlag anfordern! P. Müller, Bezirkstr. 137, 66663 Merzig.

Wegen Zeitmangel zu verkaufen: **Saturn** + us/jp-Adapter + Scart-Kabel + Demo CD + 6 Topspiele (z.B. VF2, STF Alpha, Vampire). Außerdem N64-Prügelspiel und Atari2600 + 6 Classic Games. Die Nummer gilt für länger: Tel. 08751/4247 (Bastian)

Saturn-Games, alle us für 50 DM: Ghen War, Panzer Dragoon1+2, Legend of Oasis, Sega Rally, Galactic Attack, Darius Gaiden und Virtua Gun mit Spiel! Tel. 02861/1544 (ab 18:15 Uhr)

Saturn-Spiele: Fifa Soccer96, NHL ACC Stars je 35 DM. 5 Demo CDs (Flash1-3, Wrestlemania, Preview Vol.1) zusammen 15 DM! Universaladapter 40 DM. Tel. 05300/6882

Saturn + 6 Spiele 470 DM! S. Shodown3 60 DM, X-Mas Nights 20 DM uva. Verkaufe Sony-, Nintendo- & Sega-Spiele! Suche Saturn- & Playstation-Spiele (auch mit Konsole)! US-Gamefan 8 DM! Tel. 0251/212846 (Ya-Ta!)

Master System2 + 2 Pads + 10 Spiele in Topzustand (z.B. König der Löwen, Sonic2, Donald Duck, Hang On, Indiana Jones, The Ottifans, Ghostbusters, Out Run, Teddy Boy, Heroes) für VB 220 DM! Tel. 036848/80557 (ab 18 Uhr)

Saturn (5 Monate alt) + 2 Pads + 5 Spiele (Tomb Raider, Gun Griffon usw.) für 500 DM! Tel. 0221/687145 (Andreas)

Multimega + 16 Spiele 399 DM! 32X-Adapter + 8 Spiele 199 DM! Spiele für MD-MCD-GG-Saturn-32X für 15-80 DM, z.B. C&C 70 DM, Nights + Pad 80 DM, Myst 60 DM, Fifa Soccer96 50 DM, Ristar 45 DM, Asterix2 55 DM etc. Tel. 07631/13875 (AB, Frank)

Saturn + Pad + 3D-Pad + Adapter + 11 Spiele (Tomb Raider, Nights, Sega Rally, Virtua Fighter1+2 usw.) + Christmas Nights für 600 DM! MD2 + MCD2 + 2 Pads + 4 Module (Thunderforce4...) + 5 CDs (Ecco1+2...) für 200 DM! Tel. 05721/77521

PLAYSTATION

PSX + 10 Spiele (u.a. Resident Evil, A. Racing, NHL97) + Zubehör (Pad/Negcon/Memory Card) + Demo CDs für 950 DM! Verkaufe auch Game Gear Preis VHB! Tel. 0561/528886 (ab 16 Uhr, Phillip)

Playstation PAL + Memory Card + 2 Pads + Maus + 13 Topspiele (z.B. Soviet Strike, Formel1, X-Com, Tekken, Discworld) für ca. 900 DM! Tel. 04105/152257 (Torben)

Wing Commander, Power Move Wrestling, Bubble Bobble1 (inkl. Rainbow Island noch org. verpackt), DD1 und mehr! Einfach mal anrufen: Tel. 07254/72429 (Tim)

Tausche & verkaufe PS/Saturn-Spiele: Bevorzugt AC/Adventures & RPG's! Suche auch Terranigma & Lufia2 für SNES! Habe noch Phantasy Star4 (MD)! Tel. 03831/494203

PS + Mad Catz Lenkrad + Pistole + RGB-Kabel + 2 Pads + Memory Card + 25 Spiele (F1, Tekken1+2, Resident Evil, Ego-Shooter, Prügelspiel, Crash Bandicoot, RR1+2, Fifa Soccer97) für 1.500 DM! Tel. 06202/14536 (Christian)

PS + Spiele (Tomb Raider, Command & Conquer, Fifa97, Formel1, Alien Trilogy uvm.)! Habe auch Hardware: PSX, Mad Catz, Controller, Negcon, Memory Card! Alles zu super Preisen!!! Tel. 07334/3287

Alles PAL: Jupiter Strike 40 DM, Novastorm 40 DM, Slam'n Jam 40 DM, Onside Fußball 49 DM, Adidas Power Soccer 69 DM! Auch Tausch gegen Resident Evil, Command & Conquer, Alien Trilogy, Iron & Blood oder Legacy of Kain! Adam Eleftmerios, Eichsfelderstr.12, 50389 Wesseling.

Kostenlos ist nix! **PS-Games** us: Destruction Derby2 60 DM, Ego-Shooter 60 DM! dt: Pandemonium 60 DM, Soviet Strike 60 DM, Total NBA'96 40 DM, RRR 50 DM, B. Fluch 50 DM zzgl. Porto & NN! Tel. 0521/286581 (ab 20 Uhr)

10 PS-Spiele: z.B. Toshinden, Tekken, Air Combat, Road Rash, Rayman, Fifa96, Thunderhawk... (alles Pal-Versionen + orig. Verpackung + orig. Anleitung) + Mad Catz Lenkrad + Linkkabel für zusammen 400 DM! + NN & Porto NP ca. 1.200 DM! Tel. 0421/405743 (ab 16 Uhr, Marco)

Tomb Raider 65 DM, D.Derby2 65 DM, Sampras Extreme Tennis 60 DM, Tunnel B1 60 DM, Gunship 40 DM, Alien Trilogy 40 DM, Need for Speed 40 DM: Alles gut erhalten und PAL! Tel. 06732/4257 (Christof)

Playstation-Spiele: Toshinden 20 DM, Tekken 20 DM, Tomb Raider 65 DM, Krazy Ivan 30 DM, Command & Conquer 65 DM, Destruction Derby 20 DM, Agile Warrior 60 DM, Gunship 40 DM, Formel1 40 DM & Reloaded 35 DM! Tel. 0208/781239

Tausche PS-Games!!! Habe Pandemonium, Street Fighter Alpha2, Earthworm Jim2! Suche Fifa96, NHL97, Command & Conquer usw. Tel. 06021/68040 (ab 18 Uhr, Marc)

Verkaufe & tausche Tunnel B1 dt 60 DM, Magic Carpet dt 40 DM, Toshinden1/2 jp 30/50 DM, Rayman dt 40 DM, RRR jp 50 DM, Track & Field dt 50 DM, Andretti Racing us 50 DM, Formel1 dt 60 DM! Alles per NN! Tel. 02246/5735 (16-19 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.



PLAYSTATION

Hexen mit Anleitung, wie neu für 60 DM FP!!!
Andrè Bauer, Krankenhausstr.4, 84137 Wilsbiburg.

PSX-Spiele Wipeout2097 & AIV Evolution Global (A-Train) für je 40 DM (dt)! Tel. 02552/4196

PSX + 5 Games + Memory Card + Predator Gun + 7 Demo CDs + versch. Spielezeitschriften für 600 DM! Suche außderdem Animes in deutsch (Untertitel)!
Tel. 02741/4214 (ab 18 Uhr, Manuel)

PSX + 2 Pads + Lenkrad + PGDAce + RGB-Kabel + Umbauchip + Memory Card + 8 Topspiele (z.B. Formel1, Wipeout2097, Tekken2 usw.) nur komplett abzugeben für 700 DM! Preis VB, alles Pal!
Tel. 07461/15433 (ab 18 Uhr)

Tekken2, Wipeout2097, Crash Bandicoot für je 60 DM! Battle Arena Tohshinden2, The Need for Speed je 50 DM. Motor Toon2, Wipeout für 40 DM!
Tel. 0211/940295 (ab 16 Uhr, Tim)

PSX + über 50 Spiele dt/us/jp! Suche Beat'em-Up & Spiele für Linkkabel! Suche N64, auch Tausch möglich! Verkaufe noch Car-Hifi Audio Art, Lanzer, Polk, JVC!
Mirko Schweihardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg.

PSX + Pad + Memory Card + DD2 + RE1 + NHL97 + X-Com2 + Total NBA97 + Wipeout2097 alles Pal für zusammen 700 DM! Games einzeln 70 DM! Biete Otaku-Film 50 DM, Amiga 500 & alte Powerplay Hefte!
Tel. 08031/92649 (Ali)

Verkaufe/tausche PSX-Spiele: Alle Pal! Worms, Magic Carpet, Gunship, Wipeout2097 für je 50 DM!
Tel. 0221/9008661

PSX-Spiele: Command & Conquer 70 DM, Road Rash 50 DM, A-Train 60 DM, Madden97 60 DM, A. Power Soccer 40 DM, Extreme Pinball 40 DM! Schreibt Tel.-Nr auf Eure Postkarte: M. Panter, Demminer Str.12, 17126 Jarmen.

PSX-Spiele: Wipeout2097, Krazy Ivan, Destruction Derby2, Command & Conquer, Tomb Raider - Preise nach Vereinbarung - Versand per Nachnahme (alle Spiele Pal!).
Tel. 03933/803610 (ab 16 Uhr, Torsten)

Tausche PSX-Games: Burning Road, Fifa97, Time Commando, SF Alpha2, Gunship, RRR, Disruptor, Bust a Move2! Suche Crash Bandicoot, R. Evil, Formel1, NBA Live97, Pandemonium! Nur Pal!
Tel. 07304/2858 (Marco)

Playstation + 7 Spiele + 10 Demo CDs + 2 Pads + Memory Card für 500 DM zu verkaufen!
Tel. 069/838450 (Michael)

Playstation + 2 Pads + 360 Slot-Memory Card + 2 Demos = 275 DM! Tomb Raider 50 DM, Sampras Extreme Tennis 45 DM, Resident Evil 50 DM, Exhumed 55 DM, Worms 50 DM, NBA Live97 55 DM, Command & Conquer 55 DM! Tel. 06021/68491

PS + Pad + MC + 13 Spiele (Formel1, Pan., Leg. of Kain, Worms) + Demo CD + Verp. und Anl. für 800 DM! Tel. 06161/873015 (abends)

Playstation-Games: Wipeout2097 dt 60 DM, Descent dt 30 DM, Crash Bandicoot dt 60 DM, Tomb Raider dt 60 DM, Motor Toon GP2 jp 60 DM, Rebel Assault2 us 65 DM, Adidas Power Soccer dt 50 DM, RRR dt 50 DM, Tohshinden2+ jp 50 DM, Sidewinder jp 40 DM, Prügelspiel us 60 DM, Alien Trilogy us 40 DM, Contra + 3D-Brille us 60 DM, Firo & Klawd dt 60 DM. Suche Soviet Strike, Bushido Blade, CastlevaniaX & Syndicate Wars!
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Verkaufe oder tausche Sampras Tennis 70 DM, Ran Soccer 40 DM, Total NBA96 50 DM, Destruction Derby2 80 DM, Fifa97 80 DM, WWF in your House 80 DM. Suche Crash Bandicoot, 3D-Pinball, Pro Pinball, Player Manager, Strategiespiel, Contra & Jet Raid. Tel. 03905/15385

PSX (3 Monate alt) + Madcatz + 4 Pads + 10 Games (NBA Live97, Pete S. Tennis, Tomb Raider, Formel1 usw.) + Memory Card Plus + Vierspieleradapter für VHB 1200 DM, nur komplett!
Tel. 05509/2013 (Tobias)

Primal Rage us 50 DM, Streetfighter Alpha 50 DM, Bats jp 20 DM, TS Den2 40 DM, Gunners H. 35 DM, Mobile Suit Gundam 25 DM, Parodius Deluxe 25 DM, Raiden Projekt 30 DM, RR 15 DM, Starblade Alpha 15 DM, Tekken 15 DM, Twin Goddeses 25 DM VB!
Tel. 06041/251 (Mirko)

EXOTEN

Neo Geo CD + Pad + Board + 4 Games (S. Shodown2, KoF94, AoF2, S. Sidekicks3) gerade 1 Monat alt, in Topzustand für faire 600 DM!
Tamy Faridanzadeh, Seewattenstr. 20, 88348 Saulgau.
Tel. 07581/2203 (Tamy)

3DO + 2 Pads + 11 Spiele + 2 Sampler CDs zusammen für 300 DM! Verkaufe Spiele auch einzeln für je 20 DM!
Thomas Ludwig, Fastlinger Ring 163, 85716 Unterschleißheim.

Neo Geo-Module Shodown2+3, Jaguar neu 90 DM. Platinen Twin Cobra, Snow Bros., In the Hunt! Suche Neo Geo MVS-Module und Platinen wie Truxton 2, Punisher und andere! Einfach anbieten!
Tel. 06108/76715

Achtung, an alle Raritätensammler! **FM Towns** Marty-Konsole + 7 Spiele (u.a. Truxton, Scavenger 4+5 etc.) incl. Ersatzpad 650 DM VB oder Tausch gegen Saturn (jp/us) mit Games! Tel. 0172/4327747

Neo Geo CD Pal + 3 Pads + 10 Spiele (z.B. FF3, Pulstar, S. Hoop, AoF2 & Viewpoint) + NG-Mag Nr3 für 540 DM! Suche Alpha Mission2! Suche und verkaufe Mak-Platinen! Suche für PS: Don Pachi, Striker, Dynasty Wars2! Suche TV-Automat!
Tel. 040/60911043

Bevor Ihr Euch eine Memory Card mit astronomischer Slot-Anzahl zulegt, solltet Ihr Euch vorher über den Zustand erkundigen: Viele "Plus"-Versionen für Playstation und Nintendo 64 verlieren schon nach kurzer Zeit ihre Speicherkapazität: bei einem Ladeversuch empfängt Euch die Meldung "Bad Data Error". Für sicheres Speichern empfehlen wir Euch deshalb eine Memory Card mit maximal vierfacher Speicherkapazität.



Turbo-Grafx + Umbau jp/us + Bomberman + Bomberman93&94 + Devil Crush + Alien Crush + Time Cruise VB 480 DM!
Tel. 0212/208689 (ab 18 Uhr, Wolfgang)

Panasonic FZ-10 mit 5 3DO-Spielen, Preis nach Vereinbarung!
Tel. 03583/692721
(nur Wochentags ab 15 Uhr)

OLDIES

Sechs Atari-XE-Spiele für 100 DM, drei 7800-Spiele (Ninja Golf, Pole Position2 & Mat Mania) 100 DM. Drei Schmidt TVG2000-Spiele (Fußball, Astro Invaders & Jump Bug) 65 DM! Destructor für Colecovision 35 DM! Tel. 030/6258637

Atari2600- & 7800-Spiele (NTSC, neu) 10 DM, sowie diverse Vectrex-, Colecovision-, Intellivision-, Philips G7000- & Interton VC-Spiele & Hardware (Konsolen, Vextrex 3D-Brille usw.)!
Tel. 02156/77827 (Ralf)

SONSTIGES

Amiga CD32 + 4 Spiele 150 DM! Defektes Lynx, Amiga CD-Roms, Colecovision je 5-15 DM! Amiga-Spiele (Virocop, Lothar M., ...), Colecovision-Spiele je 5 DM! Suche N64-, PS- & Virtua Boy-Spiele!
Tel. 05721/77521

Games, Filme & TV auf großer Bildwand: Sharp 2CD **Projektor** AV370P, 380000 Bildpunkte, 2 Euro-AV-Eingänge + SVHS-Eingang, Ferbedienung, Bildwand für Wand oder Deckenmontage, 2 Monate alt, Preis VB! Tel. 06021/28378

Über 1000 Lösungen, Cheats usw. für Saturn, Playstation, N64 und SNES! Liste bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Tel. 04131/732444 oder
http://members.aol.com/cheatspc/welcome.html

Saturn + 8 Games + Importadapter! Sony PSX RGB umgebaut + 15 Games günstig! Hardwareerweiterung für N64, Barco und Philips Röhrenprojektor, Heftsammlungen, diverse Laserdiscs. Tel. 07263/2489

C64 mit mehreren Spielen für/nach VHB! Verschiedene Sega Mega Drive-Spiele VHB! Nintendos Starfox/Starwing für 60 DM! Rise2 Rescurrection für Playstation!
Tel. 04161/62399

(Ver)kaufe & tausche **Spiele für Playstation und SNES**, schickt Listen an
A. Steinbach, Senftenberger Ring 52a, 13435 Berlin oder
Tel. 030/4032714 (Andreas)

N64-Spiele: Turok us, Waverace64 us, KI Gold je 150 DM! Mario us 100 DM! **PSX-Spiele**: Tomb Raider, X2, Alien Trilogy je 60 DM! Alle Spiele originalverpackt + Anleitung!
Tel. 0511/451986 (ab 16 Uhr)

Kaufe Neuheiten & Importe (jp) für Sony Playstation & Sega Saturn! Verkaufe **Sony-, Sega- & Nintendo-Spiele**, z.B. Panzer Dragoon2 30 DM, S. Spirits3 60 DM, Soul Edge 60 DM uvm. Einfach anrufen!
Tel. 0251/212846

Löse **MD- und MCD-Sammlung** auf! Viele Topspiele für 30 DM, verkaufe und tausche auch Spiele für Saturn, PS, N64, SNES und Game Gear! Verkaufe MPEG-Modul für Saturn NP 349 DM für nur 150 DM! Verkaufe Hori-Flightingstick für 70 DM! Tel. 0511/414899 (Thomas)

(Ver)kaufe und tausche **Spiele für PSX, Game Boy, VCS und PC** (liebe Gewaltspiele)! Tel. 04962/6129
(ab 17:30 Uhr, Wilhelm)

Tobal No2 45 DM, Raiden DX 50 DM, Tunnel B1, Blam Machine Head, Alundra, Wild Arms, PSX Demo 6, Dynamite Heady MD, Space Hulk 3DO, Sega Flash 3/4, X-Mas Nights, Samurai3 Saturn, Fifa96, Fatal Fury3, Greatest Nine!
Tel. 0251/212846

(Ver)kaufe & tausche **Konsolen + Sammlungen!** Habe PS: Rally Cross, RR etc. Suche PSX! Verkaufe PCE-Spiele: Gunhed, Ranma uvm. Tausche Saturn, MS-Spiele etc.
Tel. 04962/5655 (ab 16 Uhr oder FrankHoefs@t-online.de)

Habe ständig neuste **Spiele für PSX & N64** (Importe us/jp): PSX Rally Cross, Rage Racer, Soul Edge, Raystorm uva. N64-Prügelspiel, Blastcorps, Fifa64, Turok ab 120 DM! Umbau PSX 70 DM! Umbau N64 80 DM! Tel. 0172/7427180

Tausche Saturn 50/60 Hz + 11 Spiele + 2 Guns + Analogpad gegen SNES + 30 Spiele, Turbo Duo + 20 Spiele, Multi-PSX + 8 Spiele oder N64 us/jp + 3 Spiele! Eventuell auch Verkauf. Tel. 04962/5190 (Jörg)

Alle **Videospielmagazine** von 7/92 bis 7/97 (Videogames, MAN!AC, Mega Fun, Fun Generation, Next Level, Total, Sony Magazin + CD), komplette Jahrgänge 35 DM! Einzelne Hefte VB! Tel. 05695/336

MAN!AC Ausgaben 6/96-5/97 (insgesamt 12 Ausgaben) für 35 DM! Verkaufe außerdem PSX (zur Ersatzteilgewinnung) für 70 DM! Verkaufe auch PSX-Spiele (z.B. B.Fluch, L. of Kain, Tilt, PM Pro Wrestling).
Tel. 037206/81016 (Michael)

3DO FZ10, MD + 32X, Jaguar! Alle mit Spielen und Zubehör! Verkaufe auch MCD-Spiele! Suche N64-Spiele und Samurai Shodown4 für Neo Geo CD!
Tel. 09323/1619 (Johannes)

Movelisten, z.B. Tekken2, Trilogy, Soul Edge, Virtua Fighter! Egal ob Fatalities, Moves oder Combos, bei mir gibt's alles!!! Infos gegen Rückporto! A. Purzer, Edlingerstr.22, 81543 München.

Nintendo64 + Turok + Mario + Mem-Card! SNES + 7 Spiele + 2 Pads! Komplettlösung-Turok! Neo Geo + 2 Spiele + Pad! Preise nach Vereinbarung!!!
Tel. 02662/939381 (Eddy)

He Zocker! **Amiga 500** + zusätzl. Discdrive + 50 Topgames für 120 DM! Tel. 05352/8048
(ab 20 Uhr, Sandra)



MITMACHEN! **Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Paßcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:**

Cybermedia Verlags GmbH • „Tipsteufel“ • Wallbergstr. 10 86415 Mering oder e-Mail an ManiacAndy@aol.com

SOUL BLADE

PS

Um alternative Abspänne anzuwählen, drückt Ihr vor Beginn des Abspanns sehr schnell und abwechselnd ● + ▲ und ✖ + ■ (jeweils gleichzeitig). Während das Replay läuft, könnt Ihr die Kamera mit dem Steuerkreuz bewegen – mit ■ und ▲ wird heran- bzw. weggezoomt. Beide Cheats erhielten wir von Marko Mirkovic aus Rheinfelden.

SPEEDSTER

PS

Jeweils im Titelbild ("Press Start") gebt Ihr die folgenden Kombinationen ein:

Versteckter Kurs

✖ ↑ ▲ ↓ R1 L1

High Performance Auto

↑ ← → ✖ ● ■

Rückwärts-Kurse

← ▲ R1 ● L1 ↓

Super Championship

→ ■ ← ● ↑ ✖

BLACK DAWN

SA

Um den Level anzuwählen haltet Ihr im "Press Start"-Bildschirm nacheinander die Tasten C, B, A, ↑ und L gedrückt, bis Ihr alle gleichzeitig betätigt. Dann laßt Ihr sie in folgender Reihenfolge wieder los: Zuerst A, dann C, L und schließlich ↑. Ihr hört ein Sprachsample. Um ab sofort einen Level überspringen zu können, drückt Ihr im Spiel A, C, ↑ und L gleichzeitig.

BOMBERMAN

SA

Während Ihr in der Eröffnungssequenz den beiden tanzenden Bombermännern zuschaut, haltet Ihr L und R gedrückt, ehe Ihr ↗ + A, ↗ + B, ↖ + C eingebt. Ertönt nach jedem Knopfdruck ein Ton, habt Ihr es richtig gemacht. Zur Belohnung erhaltet Ihr unter dem Menüpunkt "Battle Mode" zwei zusätzliche Charaktere!

MACHINE HEAD

PS

Wer sich unendlich viel Munition verschaffen will, gibt im Hauptmenü die folgende Kombination ein:

● ● ● ● L1 ● L1 L1 ● L1 ● L1 L1 ● L1 ● L1 L1 L1 L1

Unendlich Energie

● L1 L1 L1 ● L1 ● ● L1 ● ● ● L1 L1 L1 L1 L1 ● ● L1

Levelanwahl (mit R1 und R2)

L1 ● L1 L1 L1 ● ● ● ● L1 L1 ● ● L1 ● L1 ● ● ● ●

Level-Codes

Level 1.2	SQDZF05TJJ.
Level 1.4	EPPGH0XWDQ.
Level 2.2	E94FH0LLKJ.
Level 2.4	ALLFH0XGPU.
Level 3.1	5SBGH0X1KJ.
Level 3.3	9F0JG0LZJD.
Level 4.1	JJ0BNN9FCM.
Level 4.3	JQNFH0T7BF.
End-Sequenz	6H9DA0QJ2F.

EXCALIBUR 2055 A.D.

In MAN!AC 6/97 haben wir Euch die komplette Passwort-Hierarchie verraten. Um die Level während des Spiels zu skippen, gebt Ihr im Pause-Modus folgende Kombination ein:

■ ● ■ ▲ ● ▲ ▲ ▲

LOST VIKINGS RETURN

Wer den US-Import "Norse by Norsewest" besitzt, kann mit den untenstehenden Passcodes die einzelnen Levels anwählen. Netterweise haben die Designer für beide Konsolenversionen die gleichen Kombinationen vergeben.

Level	Code	Level	Code
Level 2	1STS	Level 3	2ND2
Level 4	TRSH	Level 5	SW1M
Level 6	W0LF	Level 7	B4RT
Level 8	K4RN	Level 9	B0MB
Level 10	WZRD	Level 11	BLKS
Level 12	TLPT	Level 13	GYSR
Level 14	B3SV	Level 15	R3T0
Level 16	DRNK	Level 17	Y0VR

TEMPEST X3

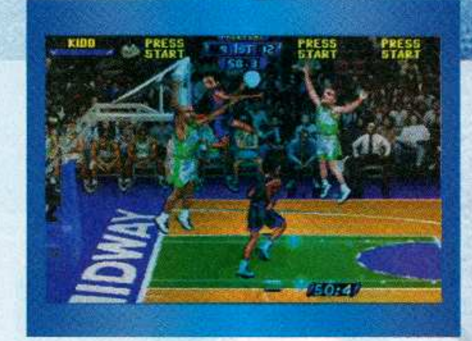
Wollt Ihr das klassische "Tempest 2000" spielen, gebt Ihr als Namen in der High-Score-Liste "H V S" oder "YIFF!" ein.

Um den Cheat-Mode zu aktivieren, haltet Ihr während eines Spiels L1, R1, ▲, ●, START, SELECT und ↙ gedrückt. Danach funktionieren die folgenden Tricks ebenfalls während des Spiels:

Trippy Mode
L2 + R1 + ▲ + ✖ , ▲

Remix Music
L2 + R1 + ▲ + ✖ , ◀

A.I. Droid
L2 + R1 + ▲ + ✖ , ▼



NBA HANGTIME

Wie bei den meisten Basketball-Spielen halten sich auch bei "NBA Hangtime" eine Menge Spieler versteckt, die Ihr nur mit Hilfe der untenstehenden PIN-Codes aufstellen könnt...

Spieler	Name	PIN
Dan Amrich	AMRICH	2000
Dan Roan	DANR	0000
Sal Divita	DIVITA	2001
Larry Munday	MUNDAY	5432
Scottie Pippen	PIPPEN	0000
John Root	ROOT	6000
S. Oursler	SNO	0103
Mark Turmell	TURMEL	0103

FIRO & KLAWD

Auch ältere Spiele haben bei "Last Resort" eine Chance. Wer die Paßcodes zu diesem Titel sucht, dem sei hiermit geholfen...

Level	Code
Back Alleys	MOOMIN.
Back Street	MOONPIG.
Back Street B	MOONPINGEON.
Back Roofs	SNUFFKIN.
Main Street	LITTLE MI.
Main Street B	LITTLE MO.
Scrap Yard	SOUP DRA-

NBA I.T. ZONE 2

Im Titelbild geht Ihr auf "Start" und haltet solange L1, L2, SELECT und START gedrückt, bis das Bild verschwindet. Jetzt könnt Ihr im "Exhibition-Mode" das All-Star-Team anwählen.

Magic Johnson versteckt sich im "Create a Player"-Menü. Wählt "Create a new player" und entscheidet Euch für Spieler Model Nummer 25.

Wollt Ihr Larry Bird in die Mannschaft aufnehmen, benutzt Ihr Spieler 29!

WARGODS

Für die Nintendo-Fassung von "Wargods" haben wir bereits die ersten Tricks bekommen. Zum Teil funktionieren sie auch auf der Playstation!

Wer auf einfache Art und Weise gewinnen will, rennt auf den Gegner zu und wirft ihn. Bevor er wieder aufsteht, müßt Ihr ihn wieder werfen – diese "Taktik" beschert Euch in den meisten Fällen eine hundertprozentige Sieg-Chance! (C=Kamera-Button)

Free-Play (Titelbild)
(C◀) (C◀) R A B (C▲) (C▶)

Grox anwählen (Spieler-Select)
▼ ▶ ◀ ◀ ▲ ▼ ▶ ▲ ◀ ◀

Exor anwählen (Spieler-Select)
◀ ▼ ▼ ▶ ◀ ▲ ◀ ▲ ▶ ▼

Wer das Cheat-Menü aufrufen will, drückt nach dem Sieg über einen Gegner und während das Fatality ausgeführt wird die Tasten A und B sowie die Kamerabuttons ▲ und ▶ gleichzeitig. Um den Modus zu aktivieren drückt Ihr

▶ ▶ ▶ B B A A

WILD ARMS

In "Wild Arms" verstecken sich ein paar geheime Aliens. Diese findet Ihr auf den drei Inseln, die sich in der südlichen Region der Karte befinden. Nachdem Ihr acht bis zehn Kämpfe ausgeführt habt, tretet Ihr gegen eine geheime Rasse Namens "Hayokonton" an. Wer sie besiegt, wird's nicht bereuen!

BALLBLAZER

In der letzten MAN!AC habt Ihr erfahren, wie Ihr bei "Ballblazer Champions" das Master-Dome-Stadion anwählen könnt. Wollt Ihr Euer Rotofoil verändern, gebt Ihr im Paßwort-Screen folgendes ein:

✖●✖✖●✖✖✖✖✖✖✖✖✖▲▲
✖✖■✖✖✖✖■✖■■■■✖

BATMAN FOREVER

Wenn Ihr einen der Bösewichte spielen wollt, haltet Ihr einfach ✖, ●, L2 und ▶ auf dem zweiten Joypad gedrückt!

ISS 64

Startet den Liga-Modus und speichert nach dem ersten Spiel. Sobald Ihr das nächste Mal die "Score Rankings" seht, merkt Ihr Euch die führenden Spieler. Drückt RESET und geht in den "Trade Screen" im Optionsmodus. Tauscht die Spieler gegen Mitglieder aus Eurem Team, wählt die Reset-Option und cancelt damit den Handel. Danach kehrt Ihr zu der gespeicherten Liga zurück – die "Score Rankings" sollten sich geändert haben...

VIRTUAL ON

Bislang haben wir Euch nur verraten, wie Ihr den "VR Jaguarandi" anwählt. Hier sind die restlichen Cheats:

Farben verändern

Um die Farbe des Mechs zu verändern, drückt Ihr im Select-Screen ("Arcade Mode", "Versus" etc.) ←.

Raiden und Temjim umfärben

Während im Titelbild "Press Start Button" aufleuchtet, haltet Ihr ↑ gedrückt und betätigt gleichzeitig L und R.

Special Attacks

Temjim und Viper 2 führen kraftvolle Spezialattacken aus, wenn Ihr während eines Sprungs in der Luft die Kombination ↑, ↑ + Y, Y drückt.

Kameraperspektive

Um die Kameraeinstellung während des Spiels zu verändern, drückt Ihr gleichzeitig die Tasten X, Y und Z.

TOY STORY

Wer mittels A-Button durch die Levels springen will, gibt im Titelbild den Level-Skip-Code **ABRACADABRA** ein.

TRUE LIES

Eine Paßcode-Liste zu Arnies Ausflug auf die Florida-Keys haben wir für Euch zusammengetragen. Will noch jemand die Level-Codes haben?

Alle Waffen	bgwpns
Energie	bggrly
Leben	bglvs



SLAM SCAPE



Alle Cheats zu "Slam Scape" habe wir aus verschiedenen Leserzuschriften entnommen. Viel Spaß damit!

Volle Bewaffnung

SELECT + ← ■ → ● ↑ ▲

Unverwundbarkeit

SELECT + ■ ■ ● ● ■ ■ ▲

Danger Ranger & Queen Snagger töten

SELECT + L1 + L2 + ← ■ ← ■ ← ■

Urtaniumania Level anwählen

✖ ✖ ✖ ▲ ● ✖ ■ ▲

Pepsychier-Level anwählen

■ ● ■ ■ ▲ ● ▲ ▲

Endless Bummer Level anwählen

■ ● ■ ✖ ▲ ▲ ■ ✖

Viva Los Vagrantes Level anwählen

● ▲ ✖ ▲ ✖ ■ ■ ▲

BATTLE ARENA TOSHINDEN URA



Genau wie bei den Playstation-Fassungen gibt's auch für das letzte "Toshinden" auf dem Saturn einen Haufen nützliche Cheats:

Endgegner spielen

Im Titelbild ("Press Start") drückt Ihr A, B, Z, X, Y und C. Ihr hört ein Geräusch. Drückt START und entscheidet Euch für einen der angebotenen Modi. Danach findet Ihr zwei neue Figuren: Repli und Wolf.

Wer Vermillion/Sho spielen will, gibt jetzt im Titelbild A, Y, C, X, B und Z ein!

Special Weapons

Gebt Ihr vorher die beiden Codes oben ein, könnt Ihr im Titelbild die Tastenkombination Z, Z, C, X, B und Y für Special Weapons benutzen.

Secret Move

Nur wenn Ihr alle anderen Codes aktiviert habt, funktioniert der Secret Move (im Spiel C+Z drücken). Gebt hierzu im Titelbild A, Y, C, X, B, Z ein!

URA Mode

Wieder im Titelbild A, B, C, C, C, X, Y, Z, Z, Z drücken, im Hauptmenü "1P Game" wählen und mit R, Y, START gleichzeitig bestätigen. Ein lustiger Modus, nicht wahr?

INDEPENDENCE DAY

Einen ganzen Haufen Cheats zur "Independence Day"-Version für den Saturn haben wir aus dem Internet gesaugt! Ihr müßt jeweils zuerst das Paßwort im "Option Screen" eingeben und dann die nachfolgende Kombination im "Game Selection Screen"...

Level-Anwahl	FOX_ROX
Unverwundbarkeit	LIVE_FREE
Flugzeug-Anwahl	MR_HAPPY
City, Tourist, Demo-Cam	TOURIST
Fast Reload, Weapons	GO_POSTAL
Civilians & Wingman Opt.	GODZILLA
Cheat-Mode	DAB_DAB

Jeweils danach im Game S.S.: ← → ↑ ↓ X Z Y

MECHWARRIOR 2

Auch zu "Mechwarrior 2" gibt's einen Haufen nützliche Paßcodes mitzuteilen, die Ihr allesamt im entsprechenden Menü eingeben müßt.

Unverwundbarkeit	##X0/A><UZ
Cruise Control Throttle	#AXO/A4TTA
Jump Jets	#YX0/A>Y0L
Extra-Waffen im Screen "Change Mech"	T#XO/AX<<<
Unendlich Munition	TOX0/AX>TU
Weniger Überhitzung	#XXO/A4>Y+
"Elemental"-Mech	T/XO/AZ<#*
"Tarantula"-Mech	#/XO/A4<LY
Kein Gewichtslimit	#0X0/A>>0/
Alle Missionen anwhlb.	T<XO/AXA<=

STREET RACER

Wer mit einem geheimen Fahrer starten, alle Ligen anwählen oder die Advanced Options einschalten will, der geht im Option-Screen auf die Option "Cup Password". Hier gebt Ihr TURGAY ein. Danach ist ein Hase anwählbar, der Zugang zur Super-, Silber-, Gold- und Platin-Liga hat. Außerdem erscheinen neue Optionen...



BIG MOUTH

Das nächste "Star Wars"-Spiel ist ein Beat'em Up! Statt die Polygon-Klopperei "Masters of Teras Kasi" für das Nintendo 64 zu inszenieren, verspricht das Dream-Team-Mitglied LucasArts bislang jedoch lediglich eine Playstation-Version. Als Erscheinungstermin merken sich amerikanische Spieler den Herbst vor, als Endgegner erwartet Euch Darth Vader +++ Nachdem Namco mit kryptischen Hinweisen eine neue, sechste Museum-CD versprach, begann unter den Spielern das Rätselraten: Aufgrund kurzer Namco-Hinweise scheint sicher, daß neben "Dragon Breed" "Splatterhouse" und "Rolling Thunder" auch der Shoot´em-Up-Klassiker "Galaga 88", sowie "Phelios" auf die Playstation-CD gepreßt wurden. Insgesamt werdet Ihr sieben Titel auf der Scheibe finden.

Stefan Luludes (PR-Manager von Acclaim)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. ISS 64 (Konami, 1997) "Keine Bundesliga mehr? Kein Problem! Ich hoffe nur, daß Stefan und andere Konsolen-Fußball-Profis greifbar sind, um die gegenwärtig beste Leder-Simulation nochmal spielen zu können!"

2. Turok (Acclaim, 1997) "Wenn schon andere Genüsse fehlen, dann möchte ich auf jeden Fall mit dem besten Waffenarsenal aller Zeiten noch ein letztes Mal durch die riesigen "Turok"-Levels streifen und alles aus dem Weg räumen!"

3. Decathlon (Activision, 1983) "Schnell den Gummi-Überzug vom Atari-Steuerknüppel reißen, und ab geht die Post! Mit schmerzenden Händen lenke ich mich von der Katastrophe am besten ab!"

erscheint am 6. August



Der Messe-Overkill ist vorbei, und MAN!AC nimmt sich die Zeit, Euch einige der E3-Highlights dieser MAN!AC genauer vorzustellen – nachdem das Atlanta-Team Martin und Christian vier geschwollene Füße mit Kneipp-Fichtenbädern notdürftig kuriert hat! Mit dem Ego-Shooter **"Hexen"** und dem Zweikampf-Prügler **"Dark Rift"** stehen uns zwei Nintendo-64-Module in's Haus – ob sich der Bit-Vorteil auch spielerisch bemerkbar macht? Auf der Playstation wird unterdessen scharf geschossen: Namcos **"Time Crisis"** ist ein Lichtpistolen-Drama (siehe rechts) aus der Spielhalle, bei dem Ihr Euch unter gezielten MP-Garben der Entführer-Bösewichte wegducken könnt. Keine Chance für Weichlinge: Im großen **Prügel-Special** nehmen wir die besten Handkanten-Titel unter die Lupe und stellen Euch Kampftechniken sowie Specials verständlich vor. Unser Redaktions-Sensei Olli "Exploding Fist" Ehrle übt dazu gerade im Dojo "Mering Fu" mit seinen Schülern schmerzhafte 10-Hit-Combos...





Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
2	Tobal 2 Square	Beat´em Up nicht geplant
3	Starfox 64 Nintendo	Action Ende 1997
4	IQ: Intelligent Cube Sony	Denkpiel nicht geplant
5	Kakyurasei Elf	Adventure nicht geplant
6	Parapa the Rapper Sony	k.A. Ende 1997
7	120% Burning Fest Family Soft	Beat´em Up nicht geplant
8	Palo! Pro Telenet Japan	Pachinko nicht geplant
9	The Company Human	Strategie nicht geplant
10	Final Fantasy 7 Square	Rollenspiel 1997/98

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

... und dann war da noch...

...die verständliche Anleitung zur Bedienung einer N-64-Memorykarte, die jedem Konsolen-Anfänger sofort einleuchtet. MAN!AC veröffentlicht Auszüge:

"1. Mit Macht VON, völlig stecken Sie die Gedächtnis-Karte in den Verbindungsstecker auf den Boden des N-64 (TM) Kontrolleurs hinein. Dann machen Sie N-64 (TM) Macht an.
3. ...Jede Seite arbeitet individuell, das Informationen einer besonderen Dose-Ballabwehr in zwei andere Seiten ohne auszuradieren die vorausgehenden Informationen. Die Zahl von Seiten, die erfordert wurde, zu bewahren, variiert von Spiel zu Spiel.
4. Wenn Sie versuchen, auf einer Seite zu bewahren, die genug Gedächtnis nicht hat, die Informationen, Bewahren Sie nicht, Sie können versuchen, auf der nächsten Seite zu bewahren.
5. Um die Seite zu verändern, einfach drucken Sie den Knebel-Knopf auf der Gedächtnis-Karte fur eine Sekunde, und eine neue Seite wird ausgewählt werden. Wenn die N-64 Macht auf ist, wird die Gedächtnis-Karte zu umkehren "Seite 1".
6. Es ist eine gute Idee, den Verlauf vom, was Sie auf jeder Seite für leicht bewahrt haben, zu verfolgen Hinweis, wenn das Wiederüberhäufen der bewahrt Positionen während des bereiten Spieles.
7. Um die Gedächtnis-Karte vom N-64 (TM) Kontrolleur auszustöpseln, bitte machen Sie aus das N-64 (TM) Macht. Presse-Griff und das Schloß befreien Knopf auf dem Boden von das Kontrolleur, während das Entfernen der Gedächtnis-Karte.

Weider-Das Überhäufen bewahrt Fakten
1. Weider, wählen Sie die Gedächtnis-Karte-Möglichkeit in der Speisekarte des Spieles aus.
2. Wählen Sie die korrekte Seite von der Gedächtnis-Karte, die gewünscht Fakten enthält, aus. "

Garantiert frei von Ortsfremden und Sonntagsfahrern.

Wir haben das Wetter manipuliert, Schlaglöcher ausgehoben, die Fans von der Piste gescheucht und den Motoren das Röhren im Surround-Sound beigebracht. Die Echtzeit läuft. In 3-D. Hol Dir das ultimative Rallye-Erlebnis mit den offiziellen Wagen der WRC-Saison '97, entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen.

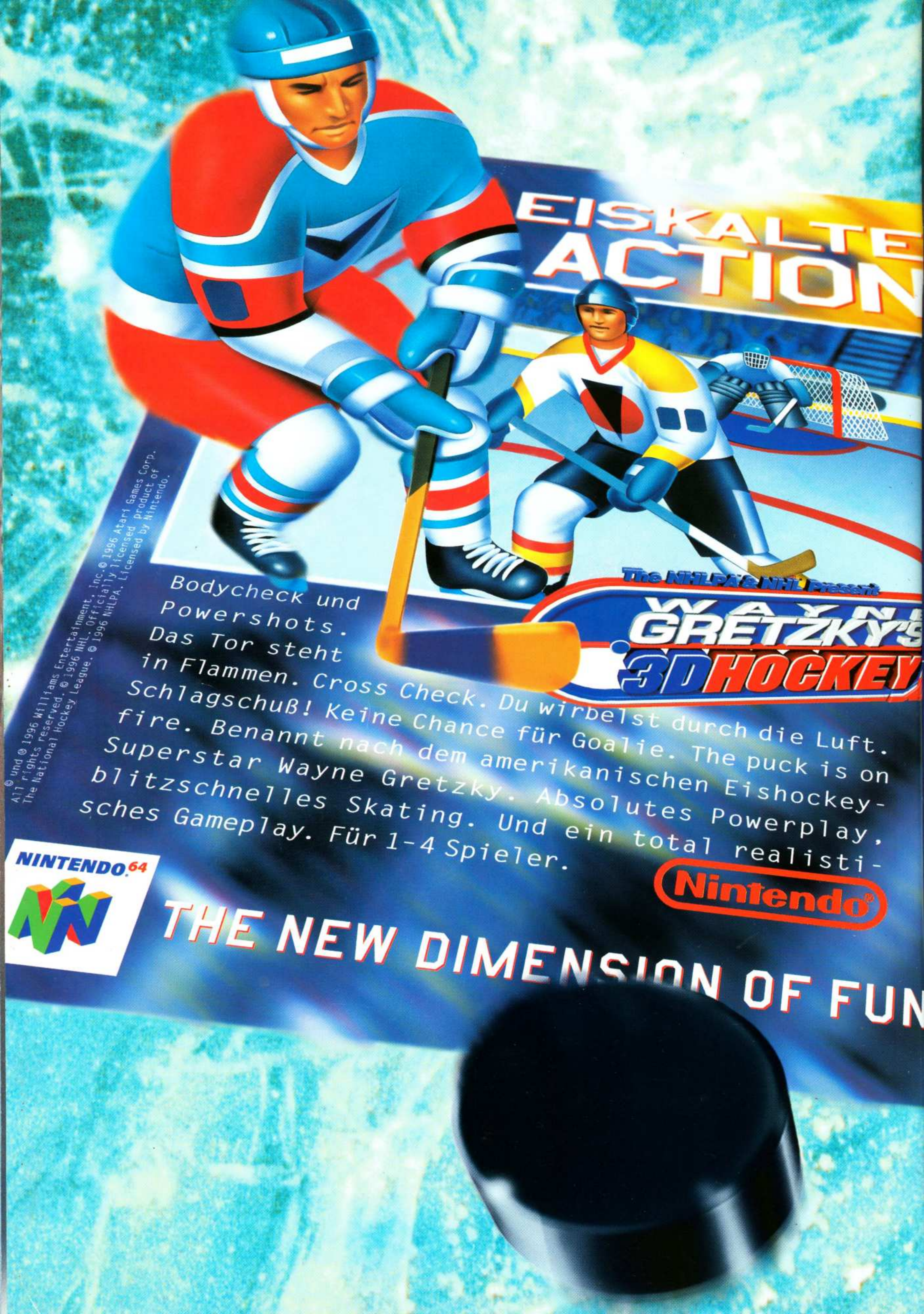






im Exklusiv-Vertrieb von




EISKALTE
ACTION
The NHLPA & NHL Present
WAYNE GRETZKY'S
3D HOCKEY
Bodycheck und Powershots. Das Tor steht in Flammen. Cross Check. Du wirbelst durch die Luft. Schlagschuß! Keine Chance für Goalie. The puck is on fire. Benannt nach dem amerikanischen Eishockey-Superstar Wayne Gretzky. Absolutes Powerplay, blitzschnelles Skating. Und ein total realistisches Gameplay. Für 1-4 Spieler.
© und ® 1996 Williams Entertainment, Inc. © 1996 Atari Games Corp. All rights reserved. © 1996 NHL. Officially licensed product of The National Hockey League. © 1996 NHLPA. Licensed by Nintendo.
NINTENDO 64
Nintendo®
THE NEW DIMENSION OF FUN